

POWER PLAY

Markt & Technik

DM 6,50

6S 50,- / sfr 6.50

Lit. 6900 / hft 8,-

der 35,- / 1mk 24,-

Das Mega Drive hebt ab

SENKRECHT- STARTER

Rassige Actionmodule
im Test

Dreifaches Hoch

SPIELE VOM FEINSTEN

- ◆ Red Baron
- ◆ Turrigan 2
- ◆ Links

Frankfurter Rundschau

HIGH-SCORE-FIEBER

Bericht von der Automatenmesse

Spielefreaks im Abseits

ZUM TÖTEN VERFÜHRT?

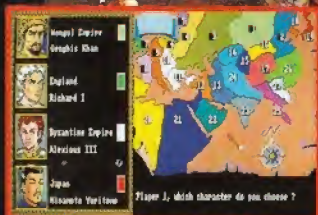
Harmloser Freizeitspaß oder Krieg im Kinderzimmer

Genghis Khan

In einer zugleich militärischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Simulation erleben Sie den unaufhaltsamen Aufstieg eines einfachen Stammesoberhauptes, Temudschin, der allmählich zum fürchterlichen Dschingis Khan heranwächst und später über das größte Reich aller Zeiten von China bis zum Ural herrscht.



In GENGHIS KHAN genügen Stärke und militärische Begabung nicht. Es bedarf auch diplomatischen Talents. Eine Vernunftstrategie ermöglicht, stete Bündnisse einzugehen.



Wen werden Sie verkörpern? Richard I - König von England, den byzantinischen Kaiser Alexios III, Shogun Minamoto oder den berühmten berüchtigten DSCHINGIS KHAN?

	Temüjin	Constantine	Richard I	Alexios III	Minamoto
Age	19	23	47	53	33
Leadership	154	112	100	78	64
Adaptability	156	78	100	81	58
Planning	66	100	100	64	87
Perseverance	100	12	82	72	96
Perseverance	128	31	53	87	36
Military	77	100	78	66	66

Werden Sie in erster Linie Ihre militärische Führungsfähigkeit ausbauen und dabei Ihr diplomatisches Talent vernachlässigen?



Gegen die Mächtigen läßt Dschingis Khan seine famosen Reiter anstürmen. Doch Vorsicht! ein Hinterhalt könnte seine Pläne umwerfen.



Zwei Szenarien stehen zur Auswahl: in "Eroberung der Mongolei" werden Sie als Temudschin alle Stämme vereinen und in "Eroberung der Welt" als Dschingis Khan Ihre Macht ausdehnen.



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Das nächste Spiel schildert den heldenhaften Kampf 1101 in China zwischen dem Kanzler Gao Qiu, der den Kaiser um seine Macht betrogen hat, und den Kriegsfürsten, die des Kaisers und Chinas letzte Hoffnung darstellen.

KOEI

Hinweis: Das Spiel GENGHIS KHAN ist in deutscher Fassung und wird von einer Anleitung und einem historischen Überblick begleitet.

INFOGRAMES



Vertrieb: BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Telefon: (061 07) 6 20 67

Krieg & Peace

Daß es in manchen Computer- und Videospielen nicht gerade zimperlich zur Sache geht, wissen wir alle. Raketen auf Israel, zerbombte Bunker, tödliches Gas und der Krieg im Golf sind die gräßlichen Tatsachen, die die alte Frage wieder ins Licht rücken: Was ist dran am Klischee des dumpfen Killers, mit dem Spieler so gerne behaftet werden? Da wir uns über manchen unreflektierten und tendenziösen Bericht in der Presse ärgerten, recherchierten Winnie und Volker drei Wochen zum Thema "Krieg & Frieden", holten sich Meinungen von Experten, stellten unbequeme Fragen und bekamen unbequeme Antworten. Das Ergebnis, das hoffentlich für Zündstoff im Leserforum sorgt, lest Ihr auf Seite 120.

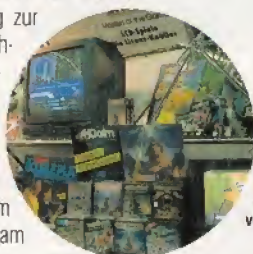


Kein Poster:
Das war
uns doch zu
martialisch...



Das ist auch der Grund, warum Ihr das Poster, das ursprünglich in dieser Ausgabe liegen sollte, nicht findet. Es zeigte nicht nur einen Jet im malerischen Sonnenuntergang, sondern auch detaillierte Reißzeichnungen der Waffensysteme. Wir wollen die Augen nicht vor den Tatsachen verschließen, finden das Thema aber zur Zeit mehr als unangebracht.

Erfreulichere Dinge: Diesen Monat wurde wieder ausführlich ge-
reist. Von Winnies fahrerischen Fähigkeiten konnten sich Heinrich und Volker hautnah überzeugen. Auf dem Weg zur Nürnberger Spielwarenmesse wurden zwei Beinahezusammenstöße ("Winnie, bremsen!") von den rasenden Redakteuren souverän gemeistert. Auf der Messe schwelgten die drei dann in Erinnerungen an die selige Kinderzeit ("Guck mal, neue Lego-Steine.") und informierten sich bei Atari, Nintendo und Sega über neue Trends auf dem Spielmarkt. Sichtlich angeschlagen ging es am Abend zurück ins heimatische München.



Nürnberger
Leckereien:
schnelle Fahrer,
viele Spiele

Anatol besuchte währenddessen unseren medizinischen Experten Alric, um mit ihm den neuesten Teil des Operationsprogramms "Life & Death II" unter die Lupe zu nehmen (Diagnose auf Seite 16). Winnie und Martin waren nicht von "Musha Aleste", "Gaiares" und "Gynoug" wegzureißen, während Michael sich in "Red Baron" vertiefte: Genaueres findet Ihr im Testteil.



Spiele mit Köpfchen:
mit Life & Death II
unter die Großhirnrinde

Einen friedlichen Monat wünscht das

Power-Play-Team



12 Große Ohren, großes Sprite:
Andrew Braybrooks
tierische Kreation



Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Das dynamische Duo: zwei neue Spiele von Graftgold	12
Sensible Softwares neuester Streich: Mega Lo Mania	14
Der kleine Hausarzt: Life and Death II — The Brain	16

Unter der Lupe

■ Zum Töten verführt? POWER PLAY über Killerspiele 120

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	18
Crème de la Crème	58

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	46
High-Score: Hall of Fame	60
Leserbriele	50
Starkiller	94
Neues aus der Comic-Szene	148
Musik, Bücher, Filme	144
Inserentenverzeichnis	97
Impressum	93
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspiele-tests

Badlands Pete	117
Battle Storm	24
Battletech II	41
Breach II	116
Car Vup	112
Countdown	36
Creatures	112
Dark Spyre	111
Duck Tales	114
Gem X	117
Genghis Khan	37

■ Links	26
Metal Master	24
Moonbase	40
Nine Lives	116
Nobunaga's Revenge	36
On the Road	116
Operation Com-Bat	40
Pop Up	117
Prehistoric Tale	114
Pyramax	116
■ Red Baron	32
Rise of the Dragon	34
Space 1889	41
Sports 4-D Driving	30
Team Suzuki	30
The Power	115
Total Recall	22
■ Turricon II	20
Ultimate Ride	31
Warlords	38
Zarathustra	113
Zeliard	111

4

34 Große Wonne,
harter Kerl:
Grafikrevolution in
"Rise of the Dragon"



30 Dicker Motor,
dicke Reifen:
schneller als ein Manta mit
"Stunts"

Videospieletests

Chessmaster 2100	132
Chessmaster	135
Crackdown	134
Dragon Breed	124
Final Fight	132
■ Gaiare	128
Gremlins II	135
■ Gynoug	126
Ishido	134
Musha Aleste	129
Out Run	134
Populous	134
Ultima	133
Violent Soldier	130

Kurztests Computerspiele

Buck Rogers, Gazza II	118
M.U.D.S., Gremlins 2	118
Alpha Waves, Murders in Space	118
Buck Rogers, Dragon Strike	118
Line of Fire, Bundesliga Manager	119
Dino Wars, Space Quest III	119

Kurztests Videospiele

Sword of Sodan, Battle Squadron	135
Saint Dragon, Ginga	135
Dragon Tail, Märchen Maze	136
Volfied, Pri Pri	136
Hurrican, Wonderboy in Monsterlair	136
Spartan X, Hard Drivin'	136

Power-Tips

Computerspieletips

Buck Rogers	62
King's Quest V	70
Powermonger	72
Sorcerers Get All The Girls	74
Mean Streets	78
Silent Service II	78
Chaos strikes back	78
Cadaver	78
Transworld	79
Ishido	79
Schummelecke	
Manix, Loopz, Lettrix, Rick Dangerous, Night Shift, Resolution 101	75

Dr. Bobo antwortet

Paradroid '90, Die Antwort zu Final Fantasy Legend, Die Antwort zu Might & Magic II, Castle Master	69
---	----

Videospieletips

Teenage Turtles	80
Shadow Dancer	80
Super Mario World	80
Galaga '88	84
Battle Ping Pong	84
Castlevania	85
Cyberball	85
Goonies II	87
Super Monaco GP	87
Super Mario Land	87

Clue Book

Dragon Wars Teil 4	89
--------------------	----

■ Titeltippen

♦ 91 ♦

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Galsch mg					
Winfried Forster wf					
Volker Weitz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zielpreis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

Mittelalterlicher Mauerbau

Endlich wieder eine neue Spielidee: In **Castles** von Quicksilver Software darf sich der Spieler als waschechter Burgherr betätigen. Er startet mit einem kleinen Dorf, das er solange mit der Steuerknote bleut, bis der nötige Finanzrahmen da ist. Hat man endlich seine Burg zusammengeschustert, kommt der böse Nachbar (entweder Mensch oder Computer) und schießt aus großen Katapulten die Mauern zu Kieselsteinen. Übersteht man auch diese Attacke, darf man mit mehreren Fürsten das Land unter sich aufteilen.

Es gibt zwei Szenarien. Eines davon spielt, historisch akkurat, im 14ten Jahrhundert (als Männer noch Männer waren...), das andere in ferner Zukunft (wenn Männer wieder Männer sind...). **Castles** erscheint zuerst für MS-DOS, Umsetzungen für alle wichtigen Computertypen sollen folgen. Wer sich schon einmal einlesen will, wie's damals auf Burgen zugeht, dem sei Barbara Tuchmanns Wälzer "Der ferne Spiegel" aus der Bibliothek empfohlen (dtv 10060). *af*

Umweltfreundlich

In Zusammenarbeit mit dem Umweltbundesamt Berlin realisiert die neue Firma Comad aus Reutlingen ein Icon-



Ritter schlagen, Burgen bauen und nicht nach den Mädels schauen: **Castles** erscheint in Bände (MS-DOS)

gesteuertes Adventure, mit dem der Spieler sein ökologisches Bewußtsein schulen kann. Der Pixelheld der Geschichte muß eine frisch geerbte Villa unter umweltfreundlichen Aspekten renovieren. Ziel ist es dabei, die jeweils ökologisch relevante Lösung zu finden.

Nur wenn der Spieler möglichst wenig Umweltverschmut-

zung anrichtet, sind die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Wehe dem Gedankenlosen, der sich etwa ein Auto ohne Katalysator anschafft oder bei der falschen Imbißbude schleimt. Punkteabzug und ein Loch in der Ozonschicht sind die Folgen. Um für eine möglichst große Verbreitung zu sorgen, wird man das Spiel als Public Domain anbieten. *vw*



Ein Schnappschuß des actionlastigen Jump'n'Runs "Warrior" (Amiga)

Software aus dem hohen Norden

Gleich zwei Softwarepremiere gibt es aus Hamburg zu vermelden: Zum einen hat sich dort unter dem vielversprechenden Namen Avantgarde ein neues Entwicklerteam gebildet. Mit dem ballerlastigen Jump'n'Run-Spiel **Warrior** stellen die Programmierer, allesamt alte Hasen der Commodore-Szene, ihr erstes Produkt vor. Grafisch und akustisch sah der Amiga-Titel recht ansprechend aus, ob es spielerisch sein Geld wert ist, steht wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe. Funtasy Factory, eine ebenfalls neugegründete Hamburger Minifirma, wird das Programm in diesen Tagen auf den Markt bringen. Den Vertrieb in Deutschland besorgt voraussichtlich Bomico. Die wackeren Entwickler von Avantgarde werkeln hingegen bereits an einem neuen Spiel: **New York City** heißt die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Abenteuerspiel, bei der man allein oder mit bis zu drei Mitspielern um die Vormachtstellung in der Unterwelt dieser Stadt ringt. *wi*

Meister aller Klassen

Die Würfel sind gefallen: Ihr habt Euer Spiel des Jahres gewählt. Die Auswertung der zahlreichen Karten (ein Dankeschön an alle, die mitge-



Ein umweltgerechtes Adventure von Comad (Amiga)



Euer bestes Spiel des Jahres 1990: The Secret of Monkey Island

macht haben) ist abgeschlossen.

Der erste Preis geht in die Karibik, genauer gesagt nach Monkey Island. Nachwuchspirat Guybrush Threepwood aus den Lucasfilm Studios steht mit "The Secret of Monkey Island" am höchsten in der Spielergunst. Auch Platz zwei ist fest in Freibeuterhand: Das unwürstliche "Pirates" von Microprose blieb unserem guten Guybrush bis zum letzten Kanonenschuß hart auf den Fersen. Den dritten Platz sicherte sich ebenfalls ein Spiel von Microprose: Sid Meiers "Railroad Tycoon" zog viele Hobbyeisenbahner in seinen Bann. vw

Leserhits des Jahres 1990

1. The Secret of Monkey Island
2. Pirates
3. Railroad Tycoon
4. Rainbow Islands
5. Indiana Jones Adventure
6. Ultima 6
7. Turrican
8. Wing Commander
9. Powermonger
10. Cadaver
11. Klax
12. Kick Off 2
13. Populous
14. Super Sninobi
15. Wings
16. Chaos strikes back
17. Tetris
18. Sim City
19. Silent Service II
20. Zak McKracken

Hier ist sie noch einmal, die Liste Eurer Lieblingsspiele. Piraten und Inseln scheinen Eure Favoriten zu sein. Da Ihr alle so fleißig geschrieben und mitgewählt habt, gibt's als Belohnung für zehn Glückliche unter Euch ein Spiel nach freier Wahl. Die Gewinner sind: Raphael Bablick aus München, Falkmar Böttger aus Dresden, Marc Elting aus Bocholt, Dettlef Hofmann aus Bönwang, Jan Koepke aus Berlin, Giovanni Miarelli aus Birsfelden, Andreas Niehoff aus Vechelde, Markus Schröder aus Norderheim, Sebastian Skarupke aus Mainz-Mombach, Gregor Thiel aus Hünfelden.

Die POWER PLAY wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit ihrem Wunschspiel. vw

Baby an Bord

Tagsüber ist Brat ein Engel von einem Baby. Einen so süßen Fratz trifft man heutzutage selten. Er ist der Wunschtraum einer jeden Mutter. Sobald Brat allerdings einnickt, träumt er von den wüstesten Sachen. In seiner nächtlichen Fantasie wird aus ihm ein cooler Bursche, der verrückte Welten auf der Suche nach handfestem Ärger durchwandert. Nichtsdestotrotz bleibt Brat ein hilfloses Baby, so daß er in seinen Träumen total die Orientierung verliert. Jetzt kommt Ihr zum Zug. Es liegt an Euch, Brat wohlbehalten durch "Toy Town", "The Park" und "Space World" zu führen.

Brat sieht auf den ersten Blick nach einem putzigen Ge-

schicklichkeitsspiel aus. Laut Imageworks wird das Programm recht umfangreich sein, so daß ausgedehnte Babyexkursionen nicht zu vermeiden sind. Jede Menge abgedrehte Gegner und hilfreiche Gegenstände, die Brat's Sammelwut befriedigen, sorgen für die nötige Abwechslung. Amiga- und ST-Besitzer dürfen sich im Laufe des Frühjahrs auf den kauzigen Knirps anfreunden. mg

Designer-knüppel

Um gepflegtes und technisch ausgereiftes Ballern möchte sich das neue englische Unternehmen Logic 3



Der neue Einhand-Joystick "Sting-ray"

kümmern. Das erste Produkt der von Spectravideo gegründeten Firma ist der Joystick **Sting-ray**. Was auf den ersten Blick wie eine Laserpistole von Flash Gordon aussieht, entpuppt sich als Einhand-Joystick mit Mikroschaltern und ergonomisch geformtem Griffstück. Der Sting-ray wird in vier Versionen erscheinen, unter anderem auch für die Sega- und Nintendo-Konsolen. Weitere Joysticks in neuartigem Design sollen folgen. vw



Gottes vergessene Kinder: der Geschicklichkeitstest Brat (Amiga)

Satelliten-sensationen

Der ewig junge Actionklassiker **R-Type** feiert Wiedergeburt. Die neueste Version des klassischen Horizontal-Scrol-



Brats cooles Äußeres täuscht über sein kindliches Verhalten geschickt hinweg (Amiga)



R-Type macht der Game-Boy-Version von Nemesis Konkurrenz

lers darf man auf dem Game Boy spielen. Die Umsetzung besorgte der Arcade-Hersteller Irem höchstpersönlich. Eine offizielle Veröffentlichung ist zwar noch nicht in Sicht, Import-R-Typen dürfte es aber in absehbarer Zeit geben. *mg*

Konsolenkrampf

Im Zuge der bundesweiten Handheld-Begeisterung hat der französische Spielzeugriese Yeno ab sofort mit dem Verkauf des Konsolenwinzlings **Game Mate** begonnen. Das Gerät, das in England schon seit einigen Monaten im Handel ist, ähnelt äußerlich eher Segas Game Gear, denn dem direkten Konkurrenten Game Boy: links das Steuerkreuz, rechts zwei Feuer-, eine Start- und eine Select-Taste, dazwischen der LCD-Monitor. Ausgeliefert wird es inklusive einem Batterieset, einem Kopfhörer und dem extrem dürtigen "Pac-Man"-Verschnitt "Money Maze". Wie der Game Boy kann das Gerät keine Farben darstellen, dürfte in der Auflösung jedoch ungefähr gleichauf mit Nintendos Kassenschlager liegen. Musik und Soundeffekte klingen nicht sonderlich berauschend; ob's an der Hard- oder Software liegt, wird sich noch zeigen. Zwei Game Mates können vernetzt werden, das Kabel hat sich der (seitsamerweise anonyme) Hersteller jedoch gespart. Alle Spiele kommen auf "Cards", wie man sie am ehesten von der PC-Engine kennt. Gut zwanzig Programme sind bereits erhältlich, darunter "Galaxy Invader" (Galaxians), "Cube Cup" (Tetris), "Kung Fu Fighter", "Enchanted Bricks" (Break Out), "Mini Golf", die Vertikalballerei "Tornado" und



Der Game-Boy-Abklatsch "Game Mate" mit einigen Spielen

die Jump'n'Run-Spiele "Monster Pitfall" und "Time Warrior". Alles in allem macht der Game Mate nach einigen Testspielen eher den Eindruck eines fernöstlichen Schnellschusses, bei dem auf Verarbeitung und ausgefeilte Technik nicht sonderlich viel Wert gelegt wurde. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei etwa 100 Mark liegen. Ob Fremdersteller Spiele für den Game Mate entwickeln werden, ist fraglich. *wi*

Hippels Hits auch auf Kassette

Give it a try, die CD mit gemixten Spielemusikstücken von Thalions Musikant Jo-



Neu abgemischt und aufgedonnert: Die Computerspiel-Soundtracks auf Hippels "Give it a try"-Album.

chen Hippel, erfreut sich großer Beliebtheit. Damit sich auch alle Nicht-CDler an akustischen Spezialitäten wie "Wings of Death" und "Bittner-Rap" erfreuen können, gibt's das Opus jetzt auf Kassette.

Die CD kostet bei Vorkasse wie gehabt 19,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten). Bei Bestellung per Nachnahme macht's 24,90 Mark. Die neue

Kassettenversion ist für 14,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten) zu haben. Bei einer Nachnahmebestellung beträgt der Preis inklusive Porto und Gebühr 19,90 Mark. Zu bekommen sind CD und MC bei Thalions Software in Gütersloh. *hl*

Sprachenwirrwar

Ein bedeutender Unterschied zwischen den japanischen Import-Mega-Drives und der offiziellen deutschen Version war der unterschiedliche Spracherkennungsschritt auf der Platine. So konnte es passieren, daß ein japanisches "Ghostbusters"-Modul auf dem japanischen Mega Drive japanische Bildschirmtexte aufwies und auf dem deutschen Mega Drive englische Bildschirmtexte preisgab. Inzwischen verkaufen verschiedene Händler, wie z. B. Dynatex und CWM, Import-Mega-Drives, die den europäischen Spracherkennungsschritt bieten. Der Preis gegenüber den bisherigen (komplett japanischen) Importen wurde nicht verändert. Zusätzlich bietet Dynatex einen Umbau an, der die Bildwiederholfrequenz von 50 Hz auf augenfreundlichere (und schnellere) 60 Hz anhebt. Preis für den nützlichen Service: ca. 80 Mark. *mg*

Amiga-Attacke

Zwei lang ersehnte Umsetzungen von Electronic Arts-Programmen für den Amiga erscheinen in Kürze. So steht der dritte Teil der Rollenspielsaga **Bard's Tale** sowie der lustige Geschicklichkeitstest **Ski or Die** kurz vor der Auslieferung. *mg*

Kommando zurück

In der letzten POWER PLAY ist uns leider ein Lapsus bei der POWER-WERTUNG von **Shadow Dancer** unterlaufen. Unserer Meinung nach hat es nicht 79 Prozent, sondern 75 Prozent verdient. Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen. *mg*

Letzte Meldung

■ Das erfolgreiche Brettspiel **Hero's Quest** wird von Gremlin für alle gängigen Computersysteme umgesetzt.

■ Krisalis entwickelt zur Zeit "World Championship Boxing": Als Manager kontrolliert Ihr bis zu fünf Boxer.

■ Sowohl Spielzeugriese **Milton Bradley** als auch das Softwarehaus **Mindscape** veröffentlichen in diesen Tagen ihre ersten Module für das NES in Deutschland.

'NAM

★ 1965 - 1975 ★

Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe

Könnten Sie - bei Verwendung derselben Ressourcen - die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. . . .

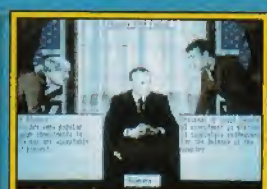
Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist - verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt

" 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums . . . "

" 'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren. " CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Genwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Ermittelt für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

DOMARK



DAS DYNAMISCHE DUO

Die Graftgold-Gründer Andrew Braybrook und Steve Turner basteln gerade an zwei neuen Spielen. **POWER PLAY** hat die beiden während der Entwicklung besucht.

Die englischen Programmierprofis von Graftgold sind zur Zeit wieder einmal im Streß. Kaum hat die erfolgreiche Firma um Andrew Braybrook und Steve Turner die Umsetzung des Leland-Automaten "Super Off Road" hinter sich, wird mit Feuereifer an zwei neuen Projekten gearbeitet.

Andrew und sein Hausgrafiker Phillip Williams sind dabei auf den Hund gekommen. Ihr aktueller Titel **Fire and Ice** handelt von den Mätzchen eines langohrigen Kötters, der die schwierige Aufgabe hat, ein Quartett von kleinen Hündchen durch fünf Welten voller Gefahren, Fallen und Feinden zu begleiten. Das Abenteuer beginnt in der kalten Eiswelt, führt durch düsteren Dschungel und exotische Unterwasserlandschaften. Während der Reise steigt das Thermometer langsam, aber konstant. Je angenehmer das Klima, desto wilder benehmen sich die Vorblöbsewichter der Geschich-

te: die Feuerwesen. Wie diese putzigen Unholde genau aussehen werden, steht noch nicht fest. Andrew ist allerdings wild entschlossen, sie ziemlich verrückt zu gestalten: "Wir diskutieren gerade über einen kleinen haarigen Ball mit dünnen Beinen. Ich weiß noch nicht so recht, ob er nur laufen oder auch fliegen kann." Diese Feuerwesen flitzen überall herum, egal wie kalt oder heiß es ist. Einheimische Feinde dagegen tauchen nur an bestimmten Orten auf. Bei Tag verfolgen sie die Welpen, fangen sie ein und opfern sie den Feuerwesen. In der Nacht, während die Eingeborenen schlafen, werden die Feuerwesen erst richtig wild. Wer eine Nacht samt junger Hunde ohne Kratzer überlebt, kann Stolz auf sich sein.

Fire and Ice ist ein typisches "Ach-sind-die-niedlich"-Spiel im Stil von "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands". An frischen Ideen mangelt es dem Zweimann-Team jedenfalls nicht. Im Moment befindet sich



Fire and Ice:
Jede Menge printinger Wesen



...und eine Masse mysteriöser Welten, die man erforschen darf.



Links sieht Ihr verschiedene Figuren, rechts diverse Landschaftsteile von Fire and Ice (Amiga)



And the winner is: drei kampferprobte Mädels zur Auswahl (Amiga)

das Duo gerade in der "Brainstorming"-Phase. Jede Menge Einfälle werden zu Papier gebracht und anschließend ausgewertet. So müssen die verschiedenen Welten nicht der Reihe nach besucht werden. Außerdem soll es jede Menge versteckte Räume und Levels geben. Phillip ist gerade damit beschäftigt, Landschaftselemente zu zeichnen, die Steigungen und Gefälle auch optisch vermitteln. Objekte sollen realistisch bergauf und bergab rollen. Die Bösewichter laufen sogar schneller talwärts, als

sie eine Anhöhe erklimmen. "Man soll sich völlig frei und realistisch in der Landschaft bewegen können", philosophiert Andrew.

Wer meint, daß Bonusgegenstände grundsätzlich leblos sein müssen, der wird überrascht sein. Gestiefelte Fleischpasteten, die einfach aufstehen und losmarschieren sowie Bonushündchen, die vom Storch geliefert werden, sind noch relativ normale Extras. Andrew garantiert, daß die Köter selbst so zuckersüß wie möglich werden: der Leithund



Fire and Ice soll noch im Spätsommer erscheinen



Phillip Williams ist der Grafiker von Fire and Ice

hat Ohren, die ausgestreckt 50 Pixel (ein Viertel der Bildschirmvertikalen) hoch stehen (genauso lang wie sein Körper). Die Nachwuchskläffer wandern niedlich durch die Gegend, hüpfen auf und ab und schauen den Spieler herzlich an.

Fire and Ice soll spätestens im Herbst fertig sein. Und bis dahin, meint Andrew, kommen ihm sicher noch eine ganze Menge neuer Ideen. "So arbeite ich am liebsten. Ich entwickle einfach ein System, das es möglich macht, mit verschiedenen Grafiken und Animationen herumzuspielen." Bis kurz vor Fertigstellung fallen ihm immer noch neue Ideen ein. "Das ist eigentlich ganz natürlich. Wenn man ein innovatives Spiel programmiert, muß man eben die Ideen, die sich nicht umsetzen lassen, wieder verwerfen und sie durch neue Einfälle ersetzen."

Während Andrew mit herzallerliebsten Hündchen spielt, beschäftigt sich Steve Turner

mit seriöseren Sachen, genauer gesagt mit der Weltherrschaft.

Die Idee zu **Realms** spukt schon seit fünf Jahren in Steves Kopf herum: "Damals programmierte ich noch auf dem Spectrum. Mein Vorhaben war für diesen Computer einfach viel zu kompliziert, also fing ich gar nicht damit an." Als König von mehreren Städten versucht der Spieler, durch Krieg und Gesetze möglichst viele Steuern einzutreiben. Steve gibt zu, daß das Prinzip nicht gerade neu ist. "Normalerweise konzentrieren sich solche Spiele nur auf den trockenen, strategischen Teil. Wir wollen das Spiel mit viel Grafik, Sound und Animationen lebendig machen."

Jeder Aspekt des Spiels soll grafisch umgesetzt werden. Die 3-D-Landschaft ist das Herz des Programms. Von dort kommt man per Mausklick auf detailliertere Bildschirmszenarien bis hin zu den einzelnen militärischen Einheiten. Das

3-D-Umfeld wirkt sich direkt auf das Ergebnis einer Schlacht aus: So sind Soldaten, die bergab laufen, gegenüber hinaufstapfenden Feinden im Vorteil. Optische Ähnlichkeiten mit dem Bullfrog-Spiel "Powermonger" sind rein kosmetischer Natur, versichert Steve. "Die Grafik bei Powermonger ist ziemlich langsam. Wir haben uns zugunsten höherer Geschwindigkeit gegen Zoom- und Drehspielerien entschieden."

Steve Turner wollte von vornherein ein kompliziertes Weltmodell mit einem benutzerfreundlichen Spieler-Interface kombinieren. Die Steuerung wurde gezielt einfach gehalten, so daß meist ein Mausklick reicht, um einen konkreten Befehl auszuführen. Komplizierte Menüs findet man zum Glück sehr selten. Die Welt entwickelt sich selbständig. Der frischgebackene Weltherrscher kann sich fürs erste zurücksetzen und nur beobachten. Damit man nichts Wichtiges verpaßt, werden die interessantesten Informationen auf dem Bildschirm zu lesen sein.

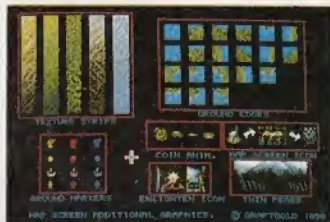
Neu ist folgendes: Die Stadtstruktur basiert auf wirtschaftlichen Studien, die sämtliche Faktoren berücksichtigen, wenn der Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Sogar das größte Königreich hat seine Probleme. Je komplexer das Reich, desto wahrscheinlicher ist es, daß sich Splitterparteien entwickeln, die eventuell neue Königreiche bilden. Wenn alles wie geplant klappt, soll Realms im Spätsommer fertig sein und kurze Zeit später über Virgin auf den Markt kommen.

"Realus" und "Fire and Ice" werden zuerst für den Amiga erscheinen. Für welche anderen Computertypen beide Spiele umgesetzt werden, steht noch nicht fest. Sollten wir darüber mehr erfahren, werden wir Euch im Aktuell-Teil darüber berichten.

Kati Hamza/mg



Fire and Ice: ein Geschicklichkeitsspiel der niedlichen Art (Amiga)



Wir bauen uns ein Spiel: Für Steve Turners neues Strategie-Action-Mix müssen Grafiken gepinselt und Icons entworfen werden. (Amiga)

Nach "3-D-Tennis" und "Microprose Soccer" fordert das Programmiererd duo Yates und Hare die Strategen mit Mega lo Mania zu einem Spielchen heraus.

STRATEGIE M A N I A

Hinter guten Spielen steckt meist eine einfache Idee. Das Prinzip von Mega lo Mania kann mit wenigen Zeilen beschrieben werden: Vier Götter streiten sich um eine Welt, die aus anfangs neutralen Inseln besteht. Derjenige, der zuerst den ganzen Planeten beherrscht, hat gewonnen. Offenbar scheint auch die Götterwelt so unterentwickelt zu sein, daß sie ihre Konflikte nur kriegerisch austragen kann.

Jede der insgesamt 27 Inseln ist unterschiedlich groß und in bis zu 16 unabhängige Regionen aufgeteilt. Eure Schutzbefohlenen schlagen sich durch grüne Prärien, felsige Berge, Eisflächen und Wüstengebiete. In jedem Gebiet steht eine Burg, die Ihr belagern müßt, um Herr der neuen Insel zu werden. Wie bei "Powermonger" orientiert Ihr Euch auf einer Übersichtskarte über die Stellungen der verschiedenen Armeen und Burgen. Die eigentlichen Handlungen führt Ihr auf einer Detailkarte aus, auf der die Insel vergrößert dargestellt ist. Alle Handlungen klickt Ihr bequem auf einer Iconleiste an.

Armeen (jeder "Gott" beginnt mit 100 Soldaten) erobert auf Befehl die leeren Gebiete. Jeder der neun Level des Mega-lo-Mania-Planetens be-

steht aus drei unabhängigen Inseln, die erst erobert sein wollen, bevor der nächste Level zugänglich wird. Sobald der Spieler alle Sektoren einer Insel beherrscht, hat er sie erobert.

Neben Eurem Privatgott tummeln sich noch drei computergesteuerte Nebengötter auf der Oberfläche. Die Regionen einer Insel sind nur am Anfang neutral — innerhalb von Minuten werden sie von den

Computer-Kommandanten überlaufen und sind schwieriger zu erobern. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als die feindlichen Hauptquartiere zu stürmen. Wenn der Gegner seine Armee inzwischen ausgebaut hat, kann man sich dabei schnell ein blaues Auge holen.

Es ist weder notwendig noch ratsam, seine ganze Inselbevölkerung auf einen Feldzug zu schicken. Die zurückgelassenen Schutzbefohlenen können in der Zwischenzeit jede Menge nützlicher Aufgaben verrichten. Die strategische Kunst liegt in der geschickten Arbeitsteilung: Nur ein unerfahrener Kommandant schickt sein ganzes Volk sofort auf einen Feldzug. Der Strategie behält eine kleine Soldatenmannschaft als Reserve in der Hinterhand. Außerdem finden

in der Heimat höchst wichtige technische Arbeiten statt. Die Entwicklung des Planeten beginnt in der Steinzeit und zieht sich mit Ach und Krach durch neun weitere Epochen: das Reich der Römer, die Normanenzeit, das 17. Jahrhundert, den ersten Weltkrieg, den zweiten Weltkrieg, die Gegenwart und die Zukunft.

Um die drei pro Level erlaubten technischen Stufen zu erklimmen, müssen sämtliche Männer der Inseln als Wissenschaftler eingespant werden. Waffen, die am Anfang aus einfachen Steinen gebastelt werden, entwickeln sich langsam

zu Lasern, Atomsprenghäupten und elektronischen Schutzschilden.

Hat man die richtige technische Stufe erreicht, kann man feindliche Sektoren mit Katalpulten, Wurfspießen, Kreuzbögen, Flinten, Büchsen, Kanonen und sogar Spitfire- und Doppeldeckerflugzeugen angreifen. Zur Verteidigung stehen heißes Öl, Maschinengewehre, Abwehrraketen oder SDI-Laser bereit.

Natürlich läuft kein so riesiges Forschungsprojekt problemlos ab. Auch wenn die eigenen Sektoren gerade nicht von den anderen Spielern bombardiert werden, können nicht alle Waffen jederzeit gebaut werden. Für jede Waffe sind bestimmte Rohstoffe notwendig, die leider nicht in allen Regionen vorhanden sind. Die meisten Waffen werden aus zwei oder drei höchst wichtigen Mineralien und Elementen gebaut. Nur die alltäglichsten davon (Steine, Holz und Knochen) finden sich auf der Erdoberfläche. Alle anderen Rohstoffe müssen erst mühsam in Minen abgebaut werden. Diese verborgenen Schätze, mit so fantasievollen Namen wie Planetarium und Solarium, sind ein besonders wichtiger Bestandteil des Spiels. Nur ein Gott mit genügend Vorräten kann sich im Eroberungsgeschäft behaupten.

Götter, die auf ihren Inseln nicht alle Bestandteile für Waffen finden, verfügen dementsprechend auch nicht über so große Kampfkraft. Dieses Manko läßt sich jedoch durch eine längere Entwicklungszeit wieder ausgleichen. Je komplizierter die angestrebten Waffen sind, desto größer müssen die Entwicklungslabore und Fabriken sein. Die dafür not-



Jon Hare und Chris Yates haben gut lachen



Nur wenn die Kräfte richtig eingesetzt werden, besteht Aussicht auf Erfolg. Eine gute Strategie ist das halbe Geschäft (Amiga).

wendigen Arbeitskräfte fehlen Euch dann vielleicht in der nächsten Schlacht. Genaue Planung und Arbeitsaufteilung ist also notwendig, wenn Euer Volk überleben will. Fast jede Eurer Entscheidungen hat strategische Vor- und Nachteile. So ist es zum Beispiel möglich, eine Waffe, die zu einer späteren Epoche gehört, früher zu erfinden. Das muß aber mit einer langen Entwicklungszeit und großem Arbeitseinsatz bezahlt werden. Andererseits handelt man sich damit auch große Vorteile ein: Ein Höhlenbewohner, der steinewerfende Gegner mit Pfeil und Bogen attackiert, hat viel mehr Chance, die Schlacht zu gewinnen.

Natürlich könnt Ihr Euch auch mit anderen Gegnern verbünden. Leider gewinnt man so zwar Zeit, aber keine neue Insel. Eine Allianz kann Regionen erobern aber diese bleiben neutral, denn die Be-



Selbst eisige Kälte hält Euer Volk nicht vom geschäftigen Treiben ab (Amiga)



Um Burgen zu erobern, müßt Ihr sie belagern (Amiga)



Auch in der Zukunft müßt Ihr Euch warm anziehen (Amiga)

teiligen können sich nie entscheiden, wem das neue Gebiet gehört. Geschickte Strategen nutzen diese Bündnisse, um genug Zeit zum Erfinden zu bekommen.

Besonderen Wert hat man diesmal auf die passende akustische Untermalung gelegt. Auf einer separaten Diskette sind über 50 digitalisierte Sätze gespeichert. Während des Spiels erhält Ihr so fortlaufend lautstark Informationen von Euren Heerführern. Steht es z.B. mit den Kampfhandlungen nicht zum besten, werdet Ihr eindringlich darauf hingewiesen. Zur Zeit geben die Jungs von Sensible Software ihrem Mega lo Mania den letzten Schliff. Bis das Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PC erscheint, werden also noch ein paar Monate vergehen.

Kati Hamza/vw



Ein Blick hinter die Kulissen: der Mega-lo-Mania-Sprite-Baukasten (Amiga)

Ungläubig starrt Dr. Rüther auf den Bildschirm. "Ein subdurales Hematom", murmelt er, "das muß ein subdurales Hematom sein!" Die Diagnose wird vom Computerchefarzt für richtig befunden. "Schon wieder operieren", seufzt Dr. Rüther, "doch was sein muß, muß sein..."

Alric Rüther hat vor seinem PC Platz genommen. Er ist Arzt am Münchner Klinikum Großhadern und unschätzbarer Berater der **POWER-PLAY**-Redaktion für medizinische Fragen ("Alric, mein linker Zeh tut weh..."). Er testet für uns den zweiten Teil der "Life & Death"-Serie.

Beschäftigte man sich im ersten Teil mit einer Blinddarmerkrankung (**POWER PLAY** berichtete), so zielt "Life & Death II" in höhere Regionen: das Gehirn, Alrics Spezialgebiet. Der Spieler bekommt einen Patienten zugewiesen, den er auf verschiedene Arten untersucht. Zuerst wird der Kranke in Augenschein genommen: Kann die Spielfigur die Gliedmaßen bewegen? Wie ist es mit den Reflexen bestellt? Sind die Augen noch imstande, einen Bleistift zu fixieren?

Alric hat soeben eine 52-jährige Patientin untersucht, die bewußtlos eingeliefert wurde. Die linke Seite ist schmerzempfindlich und zeigt übersteigerte Reflexe. Er tippt auf einen größeren organischen Schaden und schickt sie zur Computertomographie. "Das Gehirn wird dort scheinweise durchleuchtet. So kann man Schäden oder Tumore schnell erkennen." Danach fordert Alric ein Röntgenbild an. Oberhalb des Jochbeins zeigt der Schädel klar eine weiße Linie — Schädelbruch mit Quetschung. "Böse, böse. Da müssen wir operieren", kommentiert er.

Im OP stehen dem Computerchirurgen alle wichtigen Mittel zur Verfügung. "Das ist ein wesentlicher Fortschritt ge-

TUPFER! KLEMMME! MAUS!

Wer schon immer mit Drillbohrer und Knochenwachs in Gehirnen herumfuhrwerken wollte, liegt hier richtig — und lernt nebenbei eine Menge über Neurochirurgie.



Mal sehen, ob Sie sich das "Summa aun laide" verdreht haben

genüber dem ersten Teil. Die Instrumente stimmen schon mal." Die Operation erweist sich als nicht ganz einfach. Alric wird vom Computer aus dem OP geworfen, weil der Schnitt über die Kopfhaut zu lang und zu tief war; er kassiert einen Mordsrüffel vom Chefarzt danach wartet schon der nächste Patient: Desorientierung, Pupillenlähmung, wenig Reflexe. Alric diagnostiziert richtig: Der Patient hat zuviel Kokain geschnupft. Er wird vom Computer gelobt und freut sich wie ein Schneekönig.

Zwei Stunden später. Ein Patient hat das Zeitliche gesegnet (falsche Diagnose), fünf wurden geheilt entlassen, ein Tumor wurde entfernt. Alric ist fix und fertig. "Ich wußte gar nicht, daß das so anstrengend sein kann." Er lehnt sich zurück und resümiert: "Schön finde ich, daß sich das Programm streng an die medizinischen Tatsachen hält. Mir gefällt auch, daß der Spieler jederzeit in einem Computerkompendium nachschlagen kann. Wo aber ist die Anleitung fürs Operieren? Die richtige Prozedur bekommt man man nur durch Ausprobieren heraus — nicht gut. Alles in allem mündet mir der zweite Teil ein ganzes Stück besser." Alric operierte übrigens auf einem MS-DOS-PC, der 512 KByte RAM und eine VGA-Karte hatte. *al*

"Life & Death II: The Brain" als Spiel einzuordnen, wäre nicht fair: Das ist mehr ein medizinisches Lernprogramm, das witzig aufgezaubert wurde. Wir sehen in diesem speziellen Fall also von einer Wertung ab. Außerdem warnen wir davor, nach dem Spielen Operationen vornehmen zu wollen. Um wirklich zu diagnostizieren oder zu operieren, sollte man besser die Uni besuchen. *al*

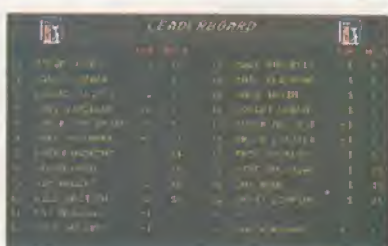


Von der Ambulanz zur Pathologie ist's ein Katzensprung (MS-DOS/VGA)

DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS

AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT?

AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.



PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber aus im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

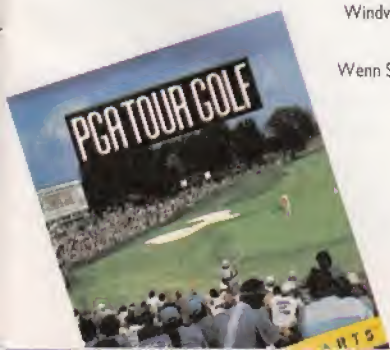
Erhältlich als IBM® PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der MEGA DRIVE Batterie-Backup kann die Daten von bis zu 22 golfen speichern.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open und angelegene Warenzeichen.

ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111



CHART

COMPUTER SPIELE

TITEL HERSTELLER

1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	King's Quest V	Sierra
3.	Red Baron	Dynamix
4.	Links	Access
5.	Rise of the Dragon	Sierra
6.	Ultima VI	Origin
7.	Railroad Tycoon	Microprose
8.	Buck Rogers	SSI
9.	Bank of the Cosmic Forge	Sir-Tech
10.	Covert Action	Microprose

TITEL HERSTELLER

1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Paperboy	Encore
3.	Out Run	Kixx
4.	Guardian Angel	Code Masters
5.	Quattro Adventure	Code Masters
6.	Target Renegade	Hit Squad
7.	Wonderboy	Hit Squad
8.	Run the Gauntlet	Hit Squad
9.	R-Type	Hit Squad
10.	Quattro Arcade	Hit Squad

VIDEO SPIELE

TITEL SYSTEM HERSTELLER

1.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
2.	Dragonball II	Nintendo	Bandai
3.	Sankokushi II	Nintendo	Koei
4.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
5.	Rockman III	Nintendo	Capcom
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8.	Twin Bee	Game Boy	Konami
9.	Tetris	Game Boy	Nintendo
10.	Tetris	Nintendo	BPS

TITEL SYSTEM HERSTELLER

1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Dragon Warrior II	Nintendo	Enix
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Tetris	Nintendo	Nintendo
5.	Teenage Turtles	Nintendo	Konami
6.	Action Football	Nintendo	Tecmo
7.	Castlevania III	Nintendo	Konami
8.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
9.	The Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

TITEL HERSTELLER

1.	Final Lap II	Namco
2.	Space Gun	Taito
3.	US Navy	Capcom
4.	World Stadium '90	Namco
5.	WWF Superstars	Technos Japan

TITEL HERSTELLER

1.	Pit Fighter	Atari Games
2.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
3.	Race Drivin'	Atari Games
4.	Final Lap II	Namco
5.	Laser Ghost	Sega

TITEL HERSTELLER

1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Gai's Panic	Kaneko
4.	Blood Brothers	TAD
5.	G-LOC	Sega

LESER-HIT

TITEL

- (1) Pirates
- (3) Indiana Jones and the last Crusade
- (2) Populous
- (5) Sim City
- (6) Wings
- (4) Kick Off II
- (7) Zak McKracken
- (13) Wing Commander
- (8) Turrican
- (11) Klax
- (—) The Secret of Monkey Island
- (9) Their finest Hour
- (—) Spindizzy Worlds
- (10) Ultima VI
- (14) Rainbow Islands
- (18) Powermonger
- (15) Cadaver
- (17) Microprose Soccer
- (16) Railroad Tycoon
- (12) Dungeon Master

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma Dynatex in Holzwickede zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis:
ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 2

Das Master System mit fünf Spielen hat gewonnen. Boris Gulbinsky aus Nienstedt. Je ein Spiel geht an Ingolf Jung aus Spießheim, Daniel Schulten aus Münster, Bernd Schwabe aus Bruchköbel und Rene Weiss aus A-Hallen.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	40. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Electronic Arts	21. Monat
Maxis	15. Monat
Cinemaware	3. Monat
Anco	6. Monat
Lucasfilm Games	29. Monat
Origin	2. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
Domark	5. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Activision	1. Monat
Origin	6. Monat
Ocean	10. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Imageworks	3. Monat
Microprose	25. Monat
Microprose	2. Monat
FTL	29. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Wings
3. Indiana Jones Adv.
4. Populous
5. Spindizzy Worlds

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Sim City
4. Populous
5. Turrican

C 64

1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Klax

MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Ultima VI
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

PC-Engine

1. Aero Blasters
2. Devil Crush
3. Son Son II
4. Afterburner
5. Violent Soldier

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Elemental Master
4. Strider
5. Sword of Vermilion

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Psycho Fox
4. Alex Kidd IV
5. Columns

Nintendo

1. Zelda II
2. Faxanadu
3. Probotector
4. Teenage Turtles
5. Tetris

dynatex

Heute schon gespielt?

Natuperstr. 6
4755 Holzwickede
Tel. (02301) 4134

VERKAUFS HITS

1. E-Swat
Mega Drive
2. Strider
Mega Drive
3. Castle of Illusion
Mega Drive
4. Shadow Dancer
Mega Drive
5. Teenage Turtles
Game Boy
6. John Madden Football
Mega Drive
7. Thunder Force III
Mega Drive
8. Puznic
Game Boy
9. Musha Aleste
Mega Drive
10. Elemental Master
Mega Drive

Einsame INSEL

Silkworm
Guild of Thieves
Battle Squadron
Dungeon Master
Fish



Daniel Merchant von Storm schätzt ein gutes Ballerspiel, setzt sich aber noch lieber an ein Adventure

MADE IN GERMANY

Turrican II



Vor knapp einem Jahr präsentierte Rainbow Arts ein Actionspiel, das Jump'n'Run-Freunde und Ballerfans gleichermaßen für Nächte vor den Monitor nagelte. "Turrican" war auf allen gängigen Rechnern technisch hervorragend umgesetzt, gespickt mit Überraschungen und versteckten Extras, sowie von eingängiger Musik und feinen Soundeffekten fantastisch unterlegt. Kein Wunder, daß erste Demos des Nachfolgers "Turrican II", von Rainbow Arts werbewirksam unter Publikum gebracht, unter jugendlichen Computerspielern ein begehrtes Tauschobjekt darstellten. Jetzt liegt "Turrican II" komplett vor: Wieder

war das begabte deutsche Entwicklerteam Factor Five am Werk, das seit "Katakis/Denaris" und der Amiga-Version des Ballerklassikers "R-Type" als Spezialist für technisch gute Actionspiele bekannt ist. Am erfolgreichen Spielprinzip wurde wenig verändert. Wie im ersten Turrican-Abenteuer führt man einen silbernen Roboter laufend und springend in schwindelerregende Höhen und düstere Untiefen. Geschossen wird ständig; Gegner in allen Gestalten (Pflanzen, Insekten, Monster, Fische und Roboter) und Größen bevölkern die Turrican-Welt. Wie sein entfernter Verwandter Mario kann unser Roboter einigen der Steinblöcke (mittels "Kopfstoß") nützliche Extras entlocken. Die gibt's dann gleich eimerweise, unter den Dutzenden von Power-Ups, Energieextras und Sonderwaffen eines Steines muß sich der Spieler

nur die richtigen herauspicken. Die Standardwaffen können aufgerüstet werden, außerdem darf sich der Held in besonders kniffligen Situationen in die unverwundbare "Seestern"-Form verwandeln und dabei unbegrenzt Minen legen. Bleibt man länger auf dem Feuerknopf, wird statt der zuletzt gesammelten Waffe ein Flammenwerfer gezündet, mit dem man in alle Richtungen fackeln kann. Auch die Reichweite dieser Waffe wird natürlich mittels dem richtigen Bonussymbol gehörig aufgepeppt. Einen vernichtenden Bildschirmwischer aktiviert man mit dem zweiten Feuerknopf; wer darauf nicht zurückgreifen kann, begnügt sich mit der Space-Taste. Die ultimative Waffe, eine Art Smart-Bombe für Fortgeschrittene, füllt schließlich den ganzen Bildschirm für ein paar Sekunden mit allem, was im Spiel an Schüssen zur Verfügung steht.

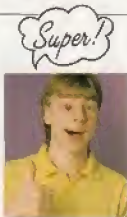
Die zwölf Levels auf fünf verschiedenen Welten bestehen größtenteils (man kennt's vom ersten Teil) aus Plattformen, Leitern und Fallgruben und enthalten darüber hinaus reichlich Bonushöhlen und Geheimkammern. Neben der Bekämpfung von Monstern



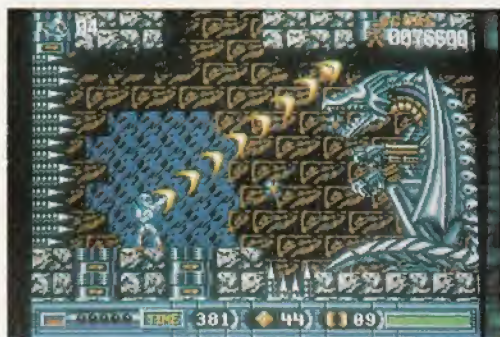
Ein kräftiger Sturm und die Monster seg

sollte sich der Spieler also auch Zeit für ausführliche Entdeckungstouren nehmen. Abkürzungen zum Endgegner und kostbare Extraleben loh-

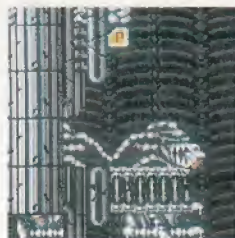
Gutes kann noch besser werden: Schon der erste Teil der spritzelastigen Actionorgie hat auf C-64 und Amiga für Aufsehen und gute Verkaufszahlen gesorgt, die Fortsetzung setzt neue Maßstäbe. Turrican II ist zweifellos das technisch wie spielerisch beste aktuelle Ballerspektakel jenseits der Konsolen. Einige englische Amiga- und C-64-Programmierer müßten kalte Füße bekommen, wenn sie sehen, zu welchen Leistungen ihre Computer fähig sind. Gerade die vernachlässigten C-64-Besitzer dürfen sich endlich wieder auf ein Programm freuen, das ihren



Computer bis auf letzte ausreizt. Natürlich reicht die 64er-Version technisch nicht das Amiga-Vorbild heran (was leider etwas Spielspaß kostet), doch im Rahmen des Machbaren wurde ganze Arbeit geleistet. Mir ist die Angelegenheit zwar immer noch ein wenig zu hektisch, doch nimmt man dieses Manko dank der anderen Vorzüge in Kauf. Wer auf rasante Action steht, die grandios in Szene gesetzt wurde (dank erstklassiger Grafik und dynamischer Musik), der kommt an Turrican II nicht vorbei. Der C-64-Sound konnte noch nicht bewertet werden.



Die Zwischen- und Endgegner sind meist groß im Wuchs und gewieft in ihrer Kampftaktik. (Amiga)



Abenteuertrip: Links plündert unser Held einen Extrawaffenstein, daneben wird er Opfer eines hungrigen Monsters. Die Reise führt ihn sowohl in schwindelerregende Höhe (rechts, mit Extraleben) als auch in die feuchte Tiefe unterirdischer Brunnenschächte (Amiga).



ein hilflos durch die Gegend. Da kommt selbst Turrican nicht voran (Amiga).

nen für die Mühe. "Turrican II" erscheint gleichzeitig für Amiga, Atari ST und C 64. Eine MS-DOS-Version ist momentan nicht geplant. Soundmanager Chris Hülsbeck sorgte für die zahlreichen Musikstücke und Soundeffekte auf dem Amiga. Die Vertonung der ST-Umsetzung wurde von Jochen Mippel erledigt. Daß der Rest der Factor-Five-Mannschaft

neben Jump'n'Run-Spielen auch auf spielhallengerechte Weltraumballereien steht, erkennt man im Mittelteil von Turrican II: Eine ganze (dreigeteilte) Welt ist für ein horizontal-scrollendes Schießspiel à la "Sagaia"/"Aero Blasters" reserviert, das der Spieler zu überleben hat, um ins Hauptquartier des Oberbösewichts zu gelangen. *wi*



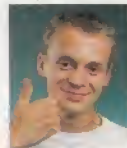
Die vierte Welt entpuppt sich als reinrassiges Horizontalballerspiel mit vertikalen Einlagen (Amiga)



Macht auch auf schwächeren Rechnern eine glänzende Figur: Turrican (oben Atari ST, unten C 64)

Vorneweg: Obwohl ein Gros der Spielelemente und -situationen nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, ist "Turrican II" definitiv noch besser als der erste Teil. Die Grafik wurde gehörig aufpoliert, Soundeffekt, Sprachausgabe und Musikstücke stecken in rauen Mengen in den zwölf Levels des Spiels. Was Turrican II jedoch nahezu allen anderen Action- und Schießspielen voraus hat, könnte man als den "Mario-Faktor" bezeichnen: Es gibt viel zu entdecken und zu experimentieren. Durch den plötzlichen Wechsel

Super!



der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer grafischer Gags erhält das

Turrican-Abenteuer eine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Turrican II ist die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres, aus "Mario", "Killing Game Show", "Probotector" und "Aero Blasters", technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. Auf dem ST fällt der Actionknaller grafisch und akustisch naturgemäß ein wenig ab, der Levelaufbau wurde jedoch Amiga-getreu auf den Atari übersetzt. Kaufen!

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirkas-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

85%

Grafik: 85% Sound: 89%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

79%

Grafik: 81% Sound: 74%

Schwierigkeit: schwer

C 64

81%

Grafik: 85% Sound: —%

Schwierigkeit: schwer



Keine Chance: Arnold im Würgegriff der Übermacht (ST)



Let's Fetz: Schwere Kaliber gegen böse Buben (Amiga)

DIE TOTALE VERWIRRUNG

Total Recall

Kaum ist der St-Film "Total Recall" aus den Kinos verschwunden, gibt's nun das gleichnamige Action-Computerspiel zum Film. Wir erinnern uns: Doug Quaid (gespielt von Arnold Schwarzenegger) bucht eine Traumreise, etwas geht bei der Gehirnanipulation schief, Quaid stellt fest, daß er nicht er selbst ist, und ein Haufen böser Buben will Quaid plötzlich ans Leder.

Durch sechs Levels, die jeweils verschiedenen Filmsequenzen nachempfunden sind, steuert Ihr den Filmhelden Quaid auf der Suche

nach seinem wahren Ich. Per Joystick kann er hüpfen, wichtige Gegenstände auf-sammeln (Bonuspunkte, zeitweise Unverwundbarkeit) und rennen. Gegner kann Quaid entweder mit der blauen Faust umhauen oder mit Waffen, die unterwegs gefunden werden können. Leider ist die Munition für Feuerwaffen begrenzt und muß regelmäßig aufgefrischt werden. Steckt Quaid zu viele Schläge von Gegnern ein und haucht sein einziges Bildschirmleben aus, dürft Ihr mit vier "Continues" im erreichten Level weiterspielen. mh

Das Arnold-Sprite aus dem Actionspiel zum Film "Total Recall" kann einem wahrlich leid tun. Unauthorlich strömen die Feindesscharen heran und bereiten dem Pixel-Arnold den vorzeitigen Bildschirm-exitus. Situationen, in denen gleichzeitig fünf Gegner von links und drei von rechts auf die Spielfigur ein-

Na ja...



stürzen, sind keineswegs der Einzelfall. Gegen die geballte Übermacht kann sich Klein-Arnold dank der schlampigen Steuerung kaum zur Wehr setzen. Schon nach kurzer Zeit wirft man den Joystick gefrustet in eine Ecke — dies gilt für die C-64-Fassung genauso wie für die 16-Bit-Version.

DAS BLEI PRASSELT STARK:

Narc

Düsterer Ausblick in die nahe Zukunft: Das Drogenproblem in den Großstädten ist so gewaltig gewachsen, daß eine Polizei-Sondereinsatztruppe gebildet wird. Die strammen Cops brauchen den Gangstern nicht ihre Rechte vorzulesen, sondern dürfen nach dem Motto "Erst schießen, dann fragen" handeln. Der Weg durch den Großstadtschunzel von "Narc" führt Euch durch ein Dutzend Levels, die Ihr alleine oder im Team mit einem Freund durchstehen müßt. Ständig strömen Gegner von allen Seiten auf Euch zu.

Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf verteilt man großzügig eine MG-Salve, ein langer Druck bewirkt das Abfeuern einer Rakete — da fliegen die Fetzen. Ist ein Schurke eingestampft, hinterläßt er einen Gegenstand, der Bonuspunkte oder Nachschubmunition für Eure Handgepäck-Artillerie bringt. Im Spielverlauf darf man auch mal ein Auto besteigen (Roll over Drogengangster?), ärgert sich mit Kampfhanden herum und jagt ein Drogenlabor in die Luft. Zum großen Finale wartet Übergegner Mr. Big auf Euch. hl

In der Kategorie "Bildschirm-Leichen pro Spielminute" dürfte Narc einen neuen Rekord aufstellen. Der Ausstoß an Ganovenkleinholz nach einem Raketen-einschlag ist beträchtlich; das permanente Geballer nur für abgebrühte Action-Konsumenten erträglich. Der herbe Charme des Automatenvorbilds hat bei

Na ja...



den Computerumsetzungen ziemlich gelitten. Vor allem auf dem Amiga ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Schade um die solide technische Ausführung, aber das wirre Geballer wird wohl nur Fans des Automaten erfreuen.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

33%

Grafik: 59% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

34%

Grafik: 62% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

61%

Grafik: 69% Sound: 73%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

60%

Grafik: 60% Sound: 57%
Schwierigkeit: schwer

MEGATRAVELLER 1™

THE ZHODANI CONSPIRACY

KATAPULTIERT SCIENCE-FICTION ROLLENSPIELE UM LICHTJAHRE NACH VORN!

Vier erbitterte Grenzkriege wurden bislang ausgefochten, jedesmal angezettelt von den Zhodani, und jeder endete mit einem zweifelhaften Frieden...



"Gepriesen als DAS amerikanische Computer Rollenspiel des Jahres!"

ERHÄLTICH FÜR:
ATARI ST • COMMODORE AMIGA
IBM PC & KOMPATIBLE

**BASIERT AUF
MEGATRAVELLER
VON GAME DESIGNERS'
WORKSHOP, DEM BELIEBTES-
TEN SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL
DER WELT**

VIelfalt

Das ausgefeilteste Charakter-Generierungssystem, das bis dato entwickelt worden ist: 5 militärische Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten. Der Spieler steuert die Entwicklung der Figuren in 5 Charakterklassen: Heer,

Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst.

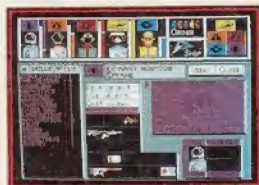


...Jetzt planen die Zhodani mit Hilfe von korrupten imperialen Beamten und der Außenweltkollaboration einen fünften Krieg. Sie liefern Waffen an verräterische

Gruppen innerhalb der Imperiumsgrenzen, um einen Aufstand von innen heraus zu inszenieren.

Phantasie

Das flexible Spielsystem unterstützt jede Art von Spielstrategie und gestattet mehrere Lösungen zur Bewältigung von Problemen und Hindernissen.



Mut

28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen. Voller aufregender Rätsel, gefährlicher Komplote und faszinierender Persönlichkeiten.



Erfindergeist

Die Rettung des Universums kostet Geld: ein umfassendes Handelssystem gibt dem Spieler die Chance, durch interplanetarischen Handel mit 30 verschiedenen Waren sein Glück zu machen.

BILDSCHIRMPHOTOS:
IBM PC



Feuerkraft

Realistische Kampfsequenzen mit individueller Steuerung der einzelnen Spielfiguren und gleichzeitiger Kontrolle über die ganze Gruppe. Mehr als 30 verschiedene Waffen und Fertigkeiten - ein ausgefeiltes Kampfsystem.

"MegaTraveller 1, ein Spiel, das nur das höchste Lob verdient. Die Liebe zum Detail macht es zu einer wirklichen Ausnahme!"



72 Fertigkeiten in den verschiedensten Bereichen, u.a.: Medizin, Raumfahrt, Elektronik, Laserwaffen, Bestechung, Sprengstoff und Handgemenge.



Funktionen mit Ad Lib Musikante und echtem Sound. State-of-the-art musikalische Untermalung. Digi-Sprache und realistische Soundeffekte.



"MegaTraveller 1 ist zweifellos eines der faszinierendsten Rollenspiele auf Computer..."

"MegaTraveller 1 ist eines der besten computerisierten Science-Fiction Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Copyright © 1990 Paragon Software Corporation & Game Designers' Workshop. TRAVELLER und MEGATRAVELLER sind eingetragene Warenzeichen von Game Designers' Workshop. Warenzeichen von EMPIRE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb von:

United Software

Das relevante Programm

Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2



Links liegt der Obermütz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Predictor gegen Megawinnie: Da fliegen die Stahlspäne (ST)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Titus hat es tatsächlich geschafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik dominieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein et-

was größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid Ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. *mg*

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rumgefliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste

Na ja...



Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 32%

Grafik: 47% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

FÄUSTE WIE EISEN

Metal Master

Da freut sich die Stahlindustrie: Öffentliche Klopereien zwischen turmhohen Roboterungelümen entwickeln sich in der von Infogrames gezeichneten Zukunft zum absoluten Publikumsrenner. Klar, daß da auch der Computerspieler gerne mitmisch: Er darf sich seinen Roboter selber zusammenbasteln, ihn mit ehernen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten und auf Diskette speichern. Das dringend benötigte Geld hierfür kassiert er für gewonnene Zweikämpfe oder für erfolgreich abgeschlossene Söldneraufträge, im Kampf

gegen mickrige Hubschrauber und Panzer. Die erste Auseinandersetzung (wahlweise gegen einen zweiten Spieler) muß also noch ohne die nützlichen Sonderwaffen und -rüstungen überlebt werden. Sämtliche Aktionen werden in einer Arena und mittels Joystick ausgeführt: Ist man vom Gegner noch ein paar Schritte entfernt, sprechen Raketenwerfer und Laserstrahl, im Nahkampf wird automatisch geboxt. Im Automatic-Mode können sich faule Spieler zurücklehnen und dem Computer die Kontrolle über den Kampf überlassen. *wi*

Autsch, das geht ins Handgelenk: Auch nach fünf Dutzend krachenden Geraden mitten in den stählernen Unterleib steht der Gegner noch wie eine Eins. Womit wir auch gleich beim Nörgeln wären: Grafisch und akustisch fliegen recht eindrucksvoll die Fetzen, spielerisch und taktisch bleibt unterm Strich je-

Na ja...



doch nicht allzuviel. Eher unmotiviert stampft man durch die Arena und hofft auf ein Ende des zähen Spektakels. Wer den Gegner nach viel Hin und Her demontiert hat, kann von Glück reden, Geschicklichkeit und Taktik sind zweitrangig. Schont Euren Joystick und spart Euch die müde Kloppelei.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 44%

Grafik: 60% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

THE ULTIMATE

Ride

Geben Sie Vollgas bei ...

Bändigen Sie Ihre Traummaschine in diesem herausfordernden Motorradrennen. The Ultimate Ride bringt Zweiradaction in Ihr Wohnzimmer und wird an Ihren Nerven kitzeln!

Wählen Sie Ihr Motorrad aus sechs ultraschnellen Rennmaschinen und rasen Sie über die berühmtesten Grand Prix Rennstrecken. Sollten Sie lieber im normalen Straßenverkehr fahren, so können Sie im „Country Style“ zwischen sechs teuflischen Strecken wählen.

Mit The Ultimate Ride können Sie sogar eigene Rennstrecken erstellen und einen Freund zum Wettrennen herausfordern!

Diese Computersimulation kombiniert fantastisch animierte Grafik und einen authentischen Sound mit einer außergewöhnlichen Realitätsnähe!

The Ultimate Ride — ein interaktiver Computerfilm, in dem SIE die Hauptrolle spielen!

Können Sie sich dieses Abenteuer entgehen lassen?



MINDSCAPE



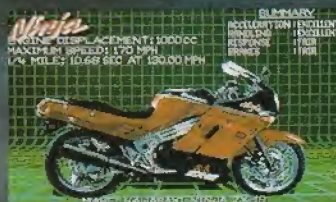
NEU!

Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen

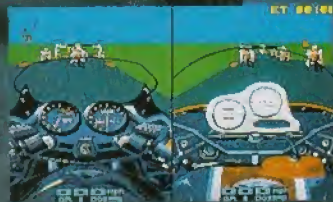
Channel VideoDat

Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand - Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28, Fax: 4 46 99, BTX 45020.

HOTLINE - 02101/63757
 Dienstag und Donnerstag zwischen 19- und 19h Uhr
 Wollen Sie unser kompetentste Angebot kennenlernen? Geben Sie Ihren Namen und Ihre Adresse an. Nach Prüfung Ihrer Angaben erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
 Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 RUSHWARE GmbH
 Bruchweg 128-132
 4044 Kaarst 2



RUSHWARE
 Online with the trend



RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
 Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101/6070
 Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thal AG

HIGH-END-GOLF

Links

Nach den ungezählten Verbesserungen und Varianten ihres Sportspielklassikers "Leader Board" (man erinnere sich u.a. an die Ausbaustufen "Leader Board Executive" und "World Class Leader Board") haben die Jungs von Access Software eine komplett neue Golfsimulation entwickelt. Dabei griffen sie so stark in die technische Trickkiste, daß ihr 18-Löcher-haltiges Machwerk nur auf leistungsstarken MS-

der Vogelperspektive und alle Details über die aktuelle Lage des Balles gehören ebenfalls zur Ausstattung von Links. Außerdem ist ein 3-D-Gitter zuschaltbar, das exakten Aufschluß über Bodenunebenheiten gibt. Diese Hilfestellung ist vor allem beim Putten sehr hilfreich. Wer vor dem großen Match üben will, der kann dies auf der "Driving Range" und dem "Putting Green" ausprobieren. *mg*

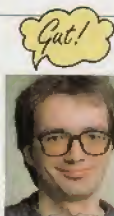


Der Golfer richtet sich bei Bedarf exakt nach Euren Wünschen (MS-DOS/VGA)

DOS-Computern (286er mit 16 MHz und VGA-Grafik aufwärts) läuft. Dafür wird der Spieler mit lebensechter 256-Farben-Grafik und digitalisierten Bildern entschädigt.

Der Bildschirm Aufbau entspricht in etwa dem des Vorgängers. Ihr seht die Landschaft als schmutzige 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers (vom Ruhepunkt des Balls aus). Bei Links sind allerdings wesentlich mehr Details erkennbar. Von Bäumen, Sträuchern und Büschen über Teiche, Sandbunker und kleine Flußläufe bis hin zu den Bällen der Mitgolfer hat man jede Kleinigkeit im Blick. Die Steuerung wurde gegenüber Leader Board etwas verfeinert. Sie läßt neben den unkomplizierten Standardschlägen alle nur denkbaren Kunstschlagvarianten zu (inklusive Schnitt und Rückwärtsdrill). Jederzeit abrufbare Schlagwiederholungen, eine Übersicht des Platzes aus

Jetzt kommt's knüppeldick: Ohne einen 16-MHz-AT mit VGA-Karte, 1 MByte RAM und Festplatte braucht man bei Links erst gar nicht anfangen. Die ausgezeichnete Grafik ringt der PC-Hardware das letzte ab. Läßt man dieses technische Manko einmal beiseite, bietet Links Computergolf der Spitzenklasse und ist ein würdiger Nachfolger von Leader Board. Die ebenso unkomplizier-



te wie genaue Steuerung in Verbindung mit der spektakulären Aufmachung sucht ihr resgleichen. Nur in zwei Punkten muß Links Federn lassen: Zum einen ist ein einziger Golfkurs zu wenig (da will man wohl viel Geld mit Zusatzdisketten verdienen), zum anderen gibt es keinen Turniermodus oder Computergegner, um Solospieler besser zu motivieren.

Na endlich! Leader Board hat seinen Meister gefunden. Das Konkurrenzprodukt "PGA Tour Golf" hat zwar attraktivere Spielmodi für Solisten zu bieten, aber das eigentliche Schlagen und Putten (also Eure Hauptbeschäftigung beim Golfspielen) gefällt mir bei Links klar besser. Die Steuerung ist prinzipiell unkompliziert und ein-



fach zu durchschauen, die bewährten drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger wie Profis bedient werden. Wer ab und zu einen Kumpel zur Hand hat und über das entsprechende High-End-Equipment verfügt, der kommt an Links nicht vorbei. Die tolle Geräuschkulisse rundet dieses Klassegolf stilvoll ab.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Access, Zirkas-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87%

AMIGA

Grafik: 78% Sound: 67%

In Vorbereitung

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

C 64

In Vorbereitung

nicht geplant



Computergolf in Perfektion: Mit einem farbigen Stock wird bei Links die Schlagrichtung markiert (MS-DOS/VGA)



Schurke voraus — immer geradeaus (ST)



Das ist fein: mit 120 in die Kurve rein... (Amiga)

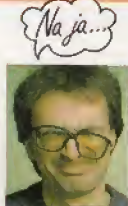
NOCH EINMAL MIT GEWÜHL

Chase HQ II

Lustig ist das Zivilfahnderleben: Im Rennspiel "Chase HQ" jagte man böse Verbrecher mit einem flotten Sportwagen durch die Stadt. Ein paar herz hafte Rempler von hinten und schon waren die Schurken weichgeklopft für die Verhaftung. Ein Jahr später gibt's nun "Chase HQ II" mit dem Untertitel "Special Crime Investigation". In sechs neuen Levels legt Ihr wieder den Ganovenautos hinterher und müßt sie innerhalb eines Zeitlimits oft genug rammen, um die Insassen davon zu überzeugen, daß es an der Zeit für einen ruhi-

gen, erholsamen Aufenthalt im Staatsgefängnis ist. Der Ähnlichkeiten zum Vorgängerspiel nicht genug: So sieht man die Fahrbahn aus derselben Perspektive und kann wie gehabt ein paar Mal auf die Turbotaste drücken, um das eigene Gefährt kurzzeitig in ungeahnte Temporegionen zu beschleunigen. So richtig neu ist eigentlich nur der Hubschrauber, der Euch unterwegs manchmal eine Extrawaffe zuwirft. Mit einem dickeren Kaliber kann man die Flitzer der reisenden Halunken schneller in Altmetall verwandeln. *hl*

Schon wieder ein 3-D-Rennspiel, bei dem man auch ein bißchen schießen darf. Fast all den eng verwandten Turbo-Gurken (und wenigen wirklich guten Rennspielen) der letzten Monate vermag Oceans PS-Nachzügler kein Spielerblut mehr in Wallung zu bringen. Die Grafik sieht zwar schön bunt aus, rückt aber wie



die Pest und wird nur noch von der trägen Steuerung unterboten. Außerdem sind die Autos im Verhältnis zur Fahrbahn zu groß, wodurch geschmeidige Manöver praktisch unmöglich werden. Erspart Euch diese sechs Levels voller Leerlauf und kauft lieber "Lotus Turbo Challenge", wenn Ihr ein Rennspiel sucht.

Na ja...

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 38%

Grafik: 66% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 38%

Grafik: 66% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

C 64

in Vorbereitung

RÜCKWÄRTSGANG

Hard Drivin' II

Während Atari mit "Race Drivin'" die Weiterentwicklung der Fahrsimulation "Hard Drivin'" in die Spielhallen schickt, darf der ambitionierte Kurvenkratzer erst einmal mit "Hard Drivin' II" im Computerzimmer seine Runden drehen. Folgende Dinge sind gegenüber dem Vorgänger gleichgeblieben: Der Spieler steuert ein Auto über einen Geschwindigkeits- oder einen Stunt-Parcours (wahlweise mit oder ohne Gangschaltung). Ist man schnell genug, darf man als ultimative Herausforderung gegen den Computerfahrer

und Rüpel-Raser "Phantom Photon" antreten.

Und das ist neu: Der Spieler wählt jetzt zwischen fünf verschiedenen Strecken (darunter auch der "klassischen Rennstrecke" aus Hard Drivin'). Neu ist auch der Editor, mit dem man seine privaten Herausforderungen zusammenschustert. Der Editor ist wie ein CAD-Programm aufgebaut und erlaubt auch ausgefallene Streckenführungen. Zu guter Letzt wurde die Maussteuerung etwas reformiert; wer will, kann auch mit Keyboard oder Joystick fahren. *al*

Hard Drivin' II scheint mir kein Fort-, sondern eher ein Rückschritt zu sein. Obwohl die

Programmierer sichtlich eine Menge Verbesserungen (die Maussteuerung klappt jetzt super) vorgenommen haben, spielt sich das Programm einen Tick lahm als der Vorgänger. Auch der Streckenbaukasten ist

Geht so



nicht das Wahre: Wozu mühselig Parcours bauen, wenn das Spiel dann so zäh ist? Bedenkt man, was in der letzten Zeit an guten Rennspielen erschienen ist, dann fällt Hard Drivin' II klar ins Mittelmäß ab. Schade, vor einem Jahr wäre das ein Hit geworden. Heute kann Hard Drivin' II nur noch mäßig erheitern.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Domark, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 63%

Grafik: 63% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MILLENNIUM PRESENTS

MOONSHINE Racers

JOIN IKE & BILLY-JOE IN THIS ACTION PACKED CHASE THRILLER

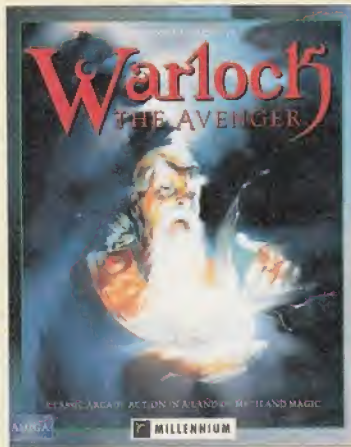
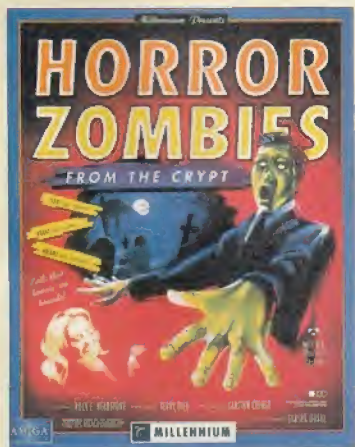


MILLENNIUM

Ike und Billy-Joe sind zwei Jungs aus den Südstaaten Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kitchchen zu bringen.

- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überholt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen.
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen.
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt.
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC



Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette



Mit dem Lamborghini in den Korkenziehertunnel (MS-DOS/VGA)



Seekrank: Schräglage bei Tempo 200 (Amiga)

KURVENKÜNSTLER

4D-Sports Driving

Autorennen auf Hinderniskursen haben seit dem Spielautomaten "Hard Drivin" Hochkonjunktur. Neuster Streich dieser speziellen Rennspielgattung ist "4D-Sports Driving" aus der Feder der "Test Drive"-Programmierer. Aus gut einem halben Dutzend schneller (und teurer) Flitzer könnt Ihr Euch Euren Wunschwagen auswählen, mit dem Ihr dann über die Pisten brettet. Habt Ihr Euch einen Wagen ausgesucht, darf angegeben werden, ob Ihr die Strecke im Duell gegen die Uhr, oder einen Computergegner abfah-

ren wollt. Auf der Piste warten auf den heimischen Rennpiloten Hindernisse wie aus dem Bilderbuch für Stunt-Fahrer. Betonklötze auf der Fahrbahn, Sprungrampen, Korkenziehertunnel, Brücken und Steilkurven sind nur einige der Widrigkeiten aus dem Hindernisrepertoire von "4D-Sports Driving". Wer mit den rund sechs vorgefertigten Pisten nicht mehr zufrieden ist, darf sich mit dem Streckeneditor beliebig viele eigene Kurse zusammenbasteln — von der simplen Kurve über Matschbahnen, bis zur Eisstrecke ist alles drin. *mh*

"4D-Sports Driving" sorgt für ein ähnlich unbeschwertes Fahrvergnügen, wie das Hindernisspiel "Crash Course" von Spektrum Holobyte — allerdings nur, wenn man einen flotten AT sein eigen nennt. Nur hier kommt die detaillierte VGA-3-D-Grafikpracht voll zur Geltung. Für Abwechslung auf den Hin-



dernispisten sorgen nicht nur die Vielzahl der verschiedenen Schikanen, sondern auch die tollen Wagen, die dem Hobby-Fahrer zur Verfügung stehen. Besonders gelungen ist der Pistenbaukasten, der mehr Streckenbasteleien bietet als das Pendant aus "Crash Course". Nur die Steuerung ist etwas knifflig.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

DIE VEKTOREN SIND LOS

Team Suzuki

Für ihre dritte Rasersimulation innerhalb eines Quartals griffen Gremlin Graphics erstmals auf blitzschnelle Vektorgrafik zurück: "Team Suzuki" jagt den Spieler per Zweirad über die 16 schwierigsten Rennstrecken der Welt. Zwischen drei Hubraumklassen darf man wählen, auf dem 125-ccm-Winzing dürfen Anfänger sogar mit Automatikgetriebe antreten. Es wird ein einzelnes Rennen oder gleich um die Weltmeisterschaft gefahren. Nach der Qualifikationsrunde nimmt man auf der erkämpften Startposition Platz.

Von sich und seiner Maschine sieht man während des Rennens nur den Tacho und den Drehzahlmesser sowie die Handbewegungen beim Schalten. Blickwinkel lassen sich zusätzlich anwählen. Verläßt man im Rausch der Geschwindigkeit versehentlich den Asphalt, wird über ein Zählwerk der Schaden an Chassis und Motor angegeben. Erreicht der Zähler hundert, gibt die Maschine den Geist auf, und man darf seinen Patzer im Replay-Modus betrachten. Eine Zusatzdiskette mit neuen Rennstrecken ist in Vorbereitung. *wi*

"Team Suzuki" schlägt den Gegenspieler "Ultimate Ride" um Längen: Zwar hat man sich eine Motorrad-Slide-show und ähnliche überflüssige Verzierungen gespart, dafür gibt's während der Rennen (nicht zuletzt dank der vielen möglichen Kameraeinstellungen) deutlich mehr zu sehen. Team Suzuki ist schwer,



die Handhabung der Maschine gewöhnungsbedürftig. Man darf sich jedoch auf "harmlosen" Strecken warmfahren, bevor man auf schwierigen Kursen antritt. Wer eher auf Simulationen denn auf Actionspiele steht, sollte sich Team Suzuki ansehen: auf ST und Amiga ist es technisch ein feines Programm.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 71%

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

ADEL VERPFLICHTET

Red Baron



High-Tech ist out, Nostalgie ist in — zumindest was die Simulationszukunft anbelangt. Nachdem es zu fast jedem technologischen Wunderwerk (vom Motorrad bis zum Düsenjet) des späten 20. Jahrhunderts eine passende Simulation gibt, mußten sich die Programmierer nach einem anderen Grundstoff für ihre digitalen Fantasien umsehen. Man wurde fündig — Eindecker, Doppeldecker und Dreidecker heißt ab nun die Simulationsdevise. Nach Cinemawares "Wings", Microprosses "Knights of the Sky" und Three Sixtys "Aces of the Great War" gibt's nun das vierte Programm, das sich mit nostalgischen Kampfflugzeugen aus dem ersten Weltkrieg beschäftigt: "Red Baron" von Dynamix.

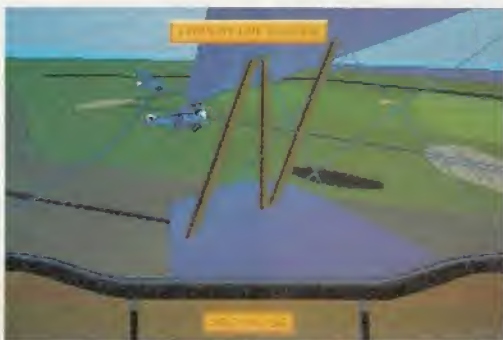
Der angehende Pilot eines Oldtimerflugzeugs (z.B. Spad 7, Fokker D.Va oder Fokker Eindecker) darf sich vor dem Start durch einen wahren Wust an Menüs arbeiten. So stehen nicht nur ein gutes Dutzend einzelner Kampfmissionen, (das Spektrum reicht vom Abfangen feindlicher Aufklärungsballons bis zur Zeppelinjagd) zur Verfügung. Wer will, kann sich an Bord eines englischen oder deutschen Flugzeugs mit einem der Fliegerasse des ersten Weltkriegs messen oder eine historische Mission nachfliegen. Natürlich kann eine komplette Pilotenkarriere im ersten Weltkrieg geflogen werden. Hier kann aus- gesucht werden, für welche Nation geflogen wird und wann die Karriere beginnen soll (Anfang, Mitte oder Ende des Kriegs). Je nach gewähltem Zeitraum stehen Euch unterschiedliche Flugzeuge als Gegner gegenüber. Spielt Ihr den ersten Weltkrieg nach, werdet Ihr in einem Fliegerhorst an der Frontlinie eingesetzt und bekommt am Anfang die lahmste Mühle, die zur Ver-

fügung steht — einzelne Aufträge werden per Zufall verteilt.

Allerdings fliegt Ihr meistens nicht alleine in der 3-D-Landschaft herum. Sehr oft sind zwei bis vier Maschinen gleichzeitig pro Nation unterwegs. Am Anfang seid Ihr noch einem Geschwaderkommandanten zugeteilt, später dürft Ihr selbst die Flieger anführen. Hier kann dann zu Beginn des Auftrags festgelegt werden, in welcher Formation die Flugzeuge fliegen. Während des Flugs könnt Ihr per Tastendruck sogar Befehle an die anderen Maschinen weitergeben (z.B. "Feind gesichtet — sofort angreifen"). Seid Ihr erfolgreich, gibt's Beförderungen, Orden und eventuell eine Versetzung zu einem prominenteren Geschwader (wer auf deutscher Seite spielt, z.B. zum Jagdgeschwader 1, dem Geschwader des roten Barons). Wer es schafft, dank vieler Abschüsse selbst zu einem Fliegeras zu werden, darf sich sein persönliches Flugzeug aussuchen und auf



Luftkampf digital: Ein Geschwader Fokker Eindecker greift an (MS-DOS/VGA).



Ein Blick nach links aus dem Cockpit einer Fokker DVIII (MS-DOS/VGA)

Wunsch die Farbe der Kiste ändern. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Flugzeuge nicht nur in dem Flugverhalten, sondern in der Grafik und der Gestaltung der Cockpits. Geflogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Während des Fluges kann zwischen der normalen Cockpit-Sicht auf verschiedene Außenansichten umgeschaltet werden.

Zusätzlich zu den "normalen" Auswahlmöglichkeiten gibt es eine Reihe von Menüs, mit der der Schwierigkeitsgrad eingestellt oder die Witterungsverhältnisse Euren Bedürfnissen angepaßt werden kann. Beim Schwierigkeitsgrad können rund ein Dutzend Optionen verändert werden, die sich aber auf die Punkte auswirken, die Ihr in der darauffolgenden Mission erhaltet — je schwerer

(oder realistischer) die Einstellung, desto mehr Punkte gibt es. Hier kann z.B. angegeben werden, ob Ihr unverwundbar seid, wie gut der Gegner ist oder ob Kollisionen in der Luft zum Absturz führen. Es gibt sogar eine Einstellung, die dafür sorgt, ob Ihr beim Angriff aus Sonnenrichtung gesehen werdet oder nicht. Bei den Wetterverhältnissen kann die Wolkendichte genauso verändert werden wie die Tageszeit oder die Windstärke. Ein zusätzliches Spezialmenü sorgt für die Detailstufen der 3-D-Grafik am Boden und die der Flugzeuge — ein besonderer Punkt ist die Option, daß bei einem Luftkampf alle Bodendetails automatisch weggeblendet werden.

Ebenfalls im Programm vorhanden ist ein "Videorecorder", mit dem Ihr Eure Aufträge quasi als Film auf Festplatte speichern könnt. Allerdings wird nicht nur ein kurzer Flugmoment auf Platte gebannt, sondern die komplette Mission. Mit dem Recorder kann später der "Film" angeschaut und sogar nachträglich verän-



dert werden. Wer schon mal in ein paar Filme hineinschnuppern will, findet einige vorgefertigte Aufnahmen nach der Installation auf seiner Festplatte. Hier sind nicht nur Kampfmmissionen aufgezeichnet, sondern werden auch alle gängigen Flugmanöver praxisnah erklärt.

Die getestete Version von Red Baron ist eine reine VGA-256-Farben-Version, die nur auf AT-Disketten geliefert wird. Eine abgespeckte 16-Farben-Fassung ist aber geplant. Red Baron benötigt mindestens 640 KByte RAM, einen flotten AT, eine Festplatte und unterstützt alle gängigen Soundkarten.

mh



Aufgezeichnet: der Angriff auf einen Zeppelin (MS-DOS/VGA)



Per Menü kann der Schwierigkeitsgrad angepaßt werden



Reichhaltige Flugzeugauswahl gehört dazu: Fokker Edecker, Fokker D.VIII, Fokker Dr.I, (MS-DOS/VGA)

Mit "Red Baron" kommt ein richtiges Simulationsschwergewicht ins heimische Wohnzimmer. Allein das umfangreiche englische Handbuch zum Spiel hat es geballt in sich. Auf dem überwiegenden Teil der rund 200 Seiten erhält der Spieler zahlreiche historische Fakten über den geschichtlichen Hintergrund der Fliegerei und des ersten Weltkriegs. Das reichhaltige Informationsangebot reicht über die technischen Daten der einzelnen Flugzeuge bis zu detaillierten Berichten über die historischen Piloten. Dabei verfällt das Handbuch nie in den rüden Stil eines "Landsr"-Hefts, sondern bleibt objektiv. Das Programm selbst wartet mit einer verschwenderischen Fülle an Einstellungen auf, die selbst ausgebuffte Simulationspros in Erstaunen versetzen — hier wurde an fast jede Eventualität gedacht. Wer lieber mal schnell eine Runde fliegen will, startet zu einer Solomission oder stellt sich dem Duell mit einem berühmten Fliegeras. Wer Wert auf Orden und Beförderungen legt, spielt die Zeit von 1914 bis 1918 durch.

Besonderes Augenmerk haben die Programmierer dieser Supersimulation auf das Gegner- und Flugverhalten sowie die 3-D-Grafik gelegt. Die feindlichen Flieger, insbesondere die computergesteuerten Gegner verhalten sich quasi intelligent und dem historischen Vorbild entsprechend. Das digitale Pendant zu Manfred von Richthofen wird z.B. niemals in diesem Programm einen Looping fliegen, da er dies auch in der Realität nie

Super!



getan hat. Fliegerisch bietet Red Baron hochwertige Simulationskost, an der es nichts zu meckern gibt, jedes Flugzeug hat seine Eigenheiten und (einen schnellen AT vorausgesetzt) fliegt sich flüssig. Grafisch präsentiert sich Red Baron von

der Zuckerseite: Jedes Flugzeug sieht nicht nur anders aus (inklusive Cockpit), sondern es wurden sogar unterschiedliche Lichtverhältnisse berücksichtigt. So gibt es "echte" Licht- und Schatteneffekte, der Spieler wird beim Blick in die Sonne geblendet, bei Verwundungen sorgt ein "Red-Out" für Verwirrung, es wird dunkler, wenn man unter einer Wolkendecke fliegt, und innerhalb einer Wolkenschicht ist die Sicht stark eingeschränkt — dagegen sieht "Knights of the Sky" ganz schön müde aus. Die Detailbesessenheit geht sogar soweit, daß die Klappen am Flugzeug richtig bewegt werden, wenn man eine neue Richtung einschlägt.

Spitzen Digibilder von Piloten und in grafischen Zwischensequenzen (z.B. nach einer Bruchlandung) runden den hervorragenden Eindruck ab. Für den Ohrenschmaus wurde dank der guten Soundkartenunterstützung ebenfalls gesorgt — Fliegerherz, was willst du mehr? So ist Red Baron, trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung, eine tadellose Simulation, die vor allem durch die technische Ausführung und gute Spielbarkeit brilliert. Mir persönlich geht nur der Zwei-Spieler-Modus ab, mit dem man sich mit einem Kumpel Gefechte liefern könnte.

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 85%

Grafik: 80% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

DRACHEN LÄSST'S KRACHEN

The Rise of the Dragon

Als man die Tochter des Bürgermeisters fand, war sie schon tot. An ihrem Hals klebte ein M.T.Z.-Drogenbriefchen. Der Stoff hatte die Kleine völlig high gemacht. Zu high. Denn außer M.T.Z. befand sich eine ziemlich miese Substanz auf dem Gazestreifen. Und die

braucht man außer dem Namen des Spielstands nichts tippen. Der Spieler fährt mit dem Cursor über die Bilder (eine Maus wird empfohlen, zur Not tun's auch Tastatur oder Joystick). Stößt man auf etwas Besonderes, verändert sich der Cursor zum Pfeil (drücken, zie-

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 88% Sound: 85%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Etwa 8 MByte Platz frisst die VGA-Version auf der Festplatte weg — weniger als acht Stunden braucht der halbwegs geübte Adventurespieler, um den Drachenspuk aufzuklären. Wenn man ein so hochpreisiges PC-Programm an einem Wochenende durchspielt, hinterläßt das ein ungutes Gefühl. Da mag die Grafik noch so prächtig und die musikalische Untermalung noch so



Gehst so

atmosphärisch sein; rein spielerisch ist Rise of the Dragon ein ähnliches Windei wie seinerzeit "Loom". Viel Drumherum, aber wenig dahinter. Einsteiger werden sich über die narrensichere Anklacksteuerung freuen, doch sowohl im Verhältnis Preis/Leistung als auch beim Grafikaufwand und Puzzledichte-Quotienten schneidet Rise of the Dragon nur mittel bis mäßig ab.

Ich finde "Rise of the Dragon" fast noch schöner als das vergleichbar stimmungsvolle "Manhunter: San Francisco". Die Geschichte ist ein Fest für alle, die den "Blade-Runner"-Stil mögen. Der Mix aus knallharter Stimmung und komischen Stellen hat mir gut gefallen, außerdem ist das Programm schön einfach zu bedienen. Ein Extra-



Gut!

lob der atmosphärischen Musik, die einem zusammen mit der fantastischen VGA-Grafik einen Hauch von Kino auf den Bildschirm zaubert. Einziger Nachteil: Das Abenteuer ist zu kurz. Ich habe drei Nächte bis zum Happy-End gebraucht, dabei habe ich mich allerdings hervorragend amüsiert und gerusst.



Hunters Freundin sitzt bestimmt auf keinem Zahnarztstuhl... (MS-DOS/VGA)

ist das perfekte Mordwerkzeug: Effektiver als Strychnin, eleganter als ein Schuß — Exitus in Sekunden.

Blade Hunter, unausgeschlafener Privatdetektiv, räkelst sich in den Federn, als der Bürgermeister auf seinem Visiphon erscheint. Eine Minute später ist Hunter nicht nur hellwach, sondern hat einen Auftrag: Er soll die Giftrischer finden. Sein Auftrag führt ihn nach Chinatown — und da mag man Hunter nicht besonders. Hunter bohrt nach und stößt auf eine fiese Geschichte: Da will jemand mit dieser Substanz, die sich auch hervorragend ins Trinkwasser mischen läßt, die ganze Stadt erpressen. Viel Zeit bleibt ihm nicht mehr, denn die Produktion des Stoffs läuft auf vollen Touren.

"The Rise of the Dragon" ist ein typisches Krimi-Adventure. Wie bei Lucasfilm-Adventures

len, heben — allgemein "manipulieren"), zur Lupe ("ranzoo-men") oder zum Wörtchen "Exit" (damit geht's in den nächsten Raum). Klickt man auf den linken Knopf, wird der Befehl ausgeführt, drückt man den rechten, so bekommt man mehr Informationen. Außerdem gibt's im Spiel zwei Actionsequenzen, die man allerdings nicht meistern muß, um das Spiel zu beenden.

Es gibt zwei Versionen, eine für EGA-Karten (16 Farben) und eine für die volle Farbenpracht der VGA-Karte. Um "The Rise of the Dragon" zu spielen, braucht man mindestens 640 KByte RAM und eine Festplatte mit 8 freien MByte für die VGA-Version. Die gängigen Soundkarten werden unterstützt. Vorsicht: In der 5 1/4-Zoll-Version liegen 1,2-MByte-Disketten in der Packung.

al

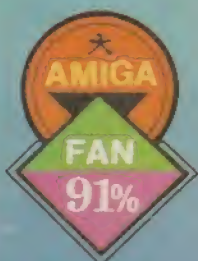


Aus der Packungsbeilage von M.T.Z.: Unerwünschte Nebenwirkungen sind Auflösung der Haut, Knochen... (MS-DOS/VGA)

THAT'S FUNNY !

GEMX

ビッド!



AMIGA / IBMPC / CD32 / ATARI ST



PRE-SCREENSHOTS AMIGA

PUBLISHED BY: DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGERSTR. 125 A, 6050 OFFENBACH
VERTRIEB: RUSH-WARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 4044 KAAST-KARASOFT/THALI AG



Zelle, liebe Zelle mein, wirst wohl mein Gefängnis sein (MS-DOS/VGA)



Welcher der Heerführer hat das Zeug zum Shogun? (MS-DOS/EGA)

HEISSE LUFT

Countdown

Peng, Peng, Peng. Drei Schüsse in den Brustkasten, dann kippte Agent Frank McBain nach hinten. Jetzt sitzen Sie in einer "Heilanstalt" mit häßlichen Gittern vor dem Fenster. Sie sollen das Blei in McBain gepumpt haben, haben aber keinen blassen Dunst mehr, wann das geschehen sein soll — Gedächtnisverlust. Also müssen Sie aus dem Etablissement entkommen und in 96 Stunden den Mörder finden. "Countdown" ist der Nachfolger von "Mean Streets". Getippt wird außer dem Namen des Spielstands auch

in diesem Adventure nichts. Der Spieler wählt mit der Maus aus einer Wortleiste aus und fährt dann auf den entsprechenden Gegenstand am Bildschirm. Ebenso verlaufen die Konversationen mit den Personen im Spiel. Interessant zu erwähnen, wie die VGA-Bilder entstanden sind: Zuerst wurden Modelle gebaut, dann fotografiert und mittels Scan in den Computer gebracht. Dank "RealSound" bekommen alle, die keine AdLib- und Roland-Karte besitzen, mehr als das dröge PC-"Piep-Piep" zu hören. *al*

Das war wohl nix. Bei Countdown krankt's an mehreren Stellen. Die Bilder sind hübsch, aber ziemlich unpraktisch: Ist das Ding am Boden ein Schlüssel? Ist's ein Messer? Oder nur ein Schatten? Zweitens fallen die Konversationen ziemlich beschauert aus — bis man alle Kombinationen durch hat, ist man um

Na ja...



Jahre gealtert. Von den Animationen will ich erst gar nicht reden: Fußkrank ist noch das mildeste Attribut für dieses Gehoppel. Auch die Puzzles sprühen nicht gerade vor Originalität. Zu guter Letzt gibt's mit "Rise of the Dragon" ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr Spielwitz besitzt.

gon" ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr Spielwitz besitzt.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 57% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

RÄNKESCHMIED

Nobunagas Ambition

Fürst Nobunaga hat nur einen Wunsch: Das in viele Königreiche zertallene mittelalterliche Japan unter seiner Führung zu vereinen, und dazu ist ihm fast jedes Mittel recht. Doch bevor dieses Ziel erreicht ist, müßt Ihr Eure Städte entwickeln, Ernten einbringen, Handel treiben und die Ökonomie Eures Landes stabilisieren. Ihr übt Euch in der Kunst der Diplomatie, rekrutiert neue Truppen und habt alle Belange Eures Fürstentums in den eigenen Händen.

Bis zu acht menschliche Gegner können, in zwei un-

terschiedlich großen Szenarios, um die Königskrone kämpfen. Solospieler können gegen den Computer in vier Schwierigkeitsstufen antreten. Auf einer großen Übersichtskarte von Japan bereitet Ihr Eure nächsten taktischen Winkelzüge vor. Kommt es zum Kampf der Fürstentümer, dann treten die Armeen auf einer Hexagonkarte gegeneinander an. Jede Einheit wird unter Eurem Kommando getrennt in die Schlacht geführt. "Nobunagas Ambition" wird in nächster Zeit auch als Game-Boy-Modul erscheinen. *vw*

Erstaunlich, daß sich bisher noch kein großer deutscher Distributor für die Strategiespiele von Koei interessiert hat: Für Freunde des Genres sind sie fast die Erfüllung aller Wünsche. Die Benutzeroberfläche ist kinderleicht zu handhaben, dem Spieler stehen zahlreiche Handlungsmöglichkeiten zur

Gut!



Verfügung und durch die Mehrspieleroption ist für ausreichend Gesprächsstoff in der Strategierunde gesorgt. Allenfalls die taktische Karte hätte etwas strukturierter und farbiger ausfallen können. Bei den vielen japanischen Fürstentümern verliert man schnell den Überblick über das aktuelle Kampfgeschehen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 42% Sound: 1%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

NACHHILFESTUNDE FÜR DESPOTEN

Ghengis Khan

In Japan ist Koei schon seit langem als Hersteller exquisiter Strategiespiele bekannt, in Europa waren diese bisher nur über Importkanäle (z.B. Fantasy Production in Düsseldorf) zu ergattern. "Ghengis Khan" ist der abschließende Teil einer losen Trilogie um Macht, Liebe und Reichtum im mittelalterlichen Osten. Der Spieler kann im Gegensatz zu den vorhergehenden Spielen ein Eurasien-Szenario anwählen, bei dem er als westlicher Machthaber um die Weltherrschaft kämpft. Koei-typischer ist das zweite Szenario, bei dem man in den Mantel des Ghengis Khan schlüpft. Hier wie dort brütet man über einer Karte mit Provinzen oder Staa-

ten und greift anhand umfangreicher Menüs ins Geschehen ein. Man darf Agenten zu unterschiedlichen Zwecken entsenden, die Steuern und Rüstungsausgaben in die Höhe schrauben oder eine benachbarte Königstochter zum Rendezvous (zwecks Nachwuchs) bitten. Hat man selbst keine Zeit, da man mit einem kleinen Feldzug oder mit dem Niederschlagen eines Aufstandes beschäftigt ist, kann man auch einen Gouverneur beauftragen, die Regierungsgeschäfte für ein Weilchen zu übernehmen. Im Verlauf des Spieles rekrutiert man deshalb Adlige einer besiegten Macht als Generäle oder Politiker in die eigenen Reihen. Grausa-

Ghengis Khan spielt sich königlich einfach, wenn auch der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt ist. Man muß längere Spielzeiten in Kauf nehmen, sollen die vielen Möglichkeiten eines Herrschers auch optimal genutzt werden. Baut man zwischen großangelegten Rekrutierungsaktionen und Geldtransporten trotzdem mal einen

Gut!



außenpolitischen Schnitzer, läßt sich dieser durch taktisches Geschick auf dem Schlachtfeld wieder ausmerzen. Selten habe ich so spannende Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten durchlitten. Schade ist hingegen, daß eine VGA-Karte nicht ausgenutzt wird, die kleinen Porträts und Bilder sahen noch putziger aus.

mere Spieler mögen eine öffentliche Hinrichtung bevorzugen...

Jeder Charakter des Spiels besitzt neben Namen, Alter und hübschem Porträt, acht Eigenschaften, wie Führungsqualität, körperliche Stärke oder diplomatisches Geschick. Die Werte verringern sich durch die anstrengenden politischen Aktivitäten, können jedoch trainiert werden. Gold spielt ebenfalls eine große Rolle. Durch regen Handel mit chinesischen oder arabischen Kaufleuten füllt man seine Kassen. Sollte es zum Krieg kommen, führt man Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen selbst über das Schlachtfeld. Das bewährte Hexagon-Terrain läßt eine Menge Raum für taktische Manöver und gemeine Winkelzüge.

Vertrieben wird Ghengis Khan (und alle anderen Koei-Programme) in Zukunft europaweit von Infogrames.



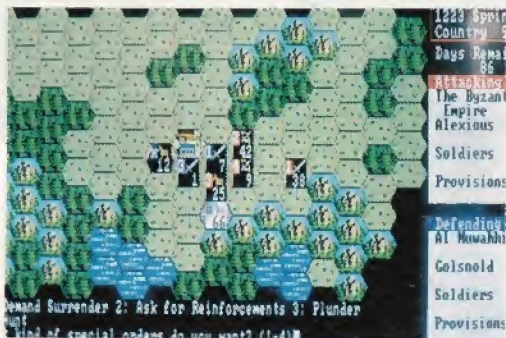
Die Pest wütet...



...doch Liebe regiert (MS-DOS/EGA)



Hexfeldschlachten kosten den Regenten Truppen und oft das eigene Leben (MS-DOS/EGA)



Die Übersichtskarte und das Grundmenü sind übersichtlich gestaltet (MS-DOS/EGA)

So ein Riesenreich zusammenzuhalten erfordert die Nerven eines Flohzikusdirektors. Ein falscher Zug und das ganze Kartenhaus aus Diplomatie, taktischen Winkelzügen und wirtschaftlichen Erwägungen stürzt in sich zusammen. Selbst zuvor hat mich ein Programm so pflegeleicht und benutzerfreundlich an die Macht ge-

Gut!



bracht: Japanische Programmierer wissen einfach, wie man den Kunden rundum zufriedenstellt. Die Schlachten sind eine ständige Herausforderung, bei der nur gerissene Strategen überleben. Ghengis Khan ist ein Programm für harte Pro-

fis, die sich durch anfängliche Niederlagen nicht aus der Ruhe bringen lassen.

STECK
BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 49% Sound: 1%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

EIN LORD KOMMT SELTEN ALLEIN

Warlords

Die australische Firma Strategic Studies Group war bisher bekannt für knochentrockene Strategiespiele, wie "Reach for the Stars" oder "Civil War". Mit "Warlords" geht man erstmals über das reine Congeschiebe hinaus.

Diesmal werden wir in das Fantasy-Land Illuria versetzt, wo acht Könige um die Vormachtstellung im Reich kämpfen. Eure Aufgabe ist es, als einer dieser Kriegsbarone das ganze Land zu erobern und mit Euren Armeen zu besetzen. Ihr

So schön kann das Ritterleben sein: Die "Warlords" scheinen direkt aus dem persönlichen Lieblings-Fantasyroman entsprungen. Selten zuvor habe ich ein Strategiespiel gesehen, das atmosphärisch soviel zu bieten hat. Die Handlung erschöpft sich eben nicht im dumpfen Verprügeln von gegnerischen Armeen, sondern öffnet eine ganze Welt mit Drachen, Tempelruinen, finsternen Zau-

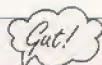


bern und den unterschiedlichsten Rassen. Ein besonderes Lob gebührt der ausgeklügelten Schwierigkeitsabstufung: Jeder der acht Gegner kann in einer anderen Stärke antreten. Somit kann jede Spielrunde unter anderen taktischen Voraussetzungen gestartet werden. Auch wenn man schon diverse Male das Land Illuria gerettet hat, wird Warlords, dank dieser Option, nie langweilig.

Wer sich einmal an das Fantasy-Strategiespiel "Warlords" heranwagt, kommt so schnell nicht mehr davon los. Ein fantastisches Szenario, kleine, aber feine Grafiken und super abgestimmte Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige taktische Herausforderung.

Warlords kommt erfreulicherweise ohne ein Mammutregelwerk aus (ist al-

so extrem einsteigerfreundlich), und ist dank der Maussteuerung kinderleicht zu bedienen. Aus zwei Gründen schrammt das ansonsten so famose Programm bei mir am nettesten Gesicht vorbei: Mir persönlich geht die Zweispiel-Modem-Option etwas ab, und es fehlen einige taktische Feinheiten wie z.B. Bündnisoptionen.



Die Folgen taktischer Fehlplanung (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSG, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 61% Sound: 29%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

könnt Eure sieben Gegner in fünf Schwierigkeitsstufen vom Computer übernehmen lassen oder mit bis zu acht menschlichen Spielern um die Reichskrone streiten. Es steht Euch dabei frei, ob Ihr als finstere Orks oder als feinsinnige Elben, als edelmütige Ritter oder

als kernige Zwerge auf Raubzüge geht. Wie es sich für einen rechten Helden gehört, seid Ihr anfangs arm wie eine Kirchenmaus und im Besitz von nur einer bescheidenen Stadt. Zum Glück könnt Ihr dort neue Truppen ausheben und Eurem Heer anschließen. Je nachdem wieviel Goldstücke Ihr investiert, werden Infanteristen, Bogenschützen, Kavallerie, fliegende Einheiten oder Schiffe produziert. Die einzelnen Truppenteile können getrennt über das Spielfeld bewegt, oder zu größeren Gruppen zusammengefaßt werden. Neben diesen konventionellen Truppen steht Euch jeweils ein Held zur Verfügung, der auf die Suche nach magischen Artefakten geht und in verborgenen Tempeln für die Erhöhung der Kampfkraft betet. Auf einer Übersichtskarte seht Ihr das Land und seine 80 Städte aus der Vogelperspektive, wobei die verschiedenen Gegner und ihre Burgen farblich gekennzeichnet sind. Das eigentliche Spielgebiet ist ein vergrößerter Ausschnitt der Landkarte. Alle Befehle werden mit der Maus oder Tastatur eingegeben. Von Euch initiierte Kämpfe werden vom Computer ausgeführt.

vw



Die erste Burg ist genommen, jetzt fehlen nur noch 79 andere (MS-DOS/VGA)

AMIGA BERLIN 91

Unter der
Schirmherrschaft von
Commodore
und dem

AMIGA
MAGAZIN

Information:

☆☆☆☆☆
Ami Shows

Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06-45 62
Fax: 0 81 06-3 40 94



26.-28. April 1991
Messegelände AMK Berlin
Halle 1
(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
25.04.91/Fachbesuchertag
10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991
9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Schüler/Studenten DM 12,-
(Vorverkauf: DM 10,-)
Erwachsene DM 17,-
(Vorverkauf: DM 15,-)

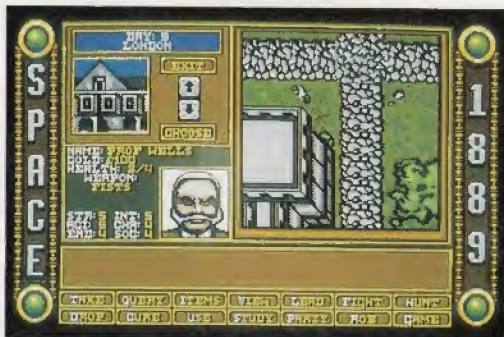
Vorverkaufsstelle Berlin

Showtime
Konzert & Theaterkassen
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West



Links liegt der Obermütz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Auch Prof. Wells weiß keinen Rat: Space 1889 (MS-DOS/VGA)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Titus hat es tatsächlich geschafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik domieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein et-

was größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkkraken, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. *mg*

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rummelgeliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste

Na ja...



verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust

GOD SAVE THE QUEEN

Space 1889

Wir befinden uns im Jahr 1889. Königin Victoria herrscht streng und gerecht über das britische Empire. Große, hölzerne Äthersegler fliegen durch den Weltraum und verbinden die Planetenkolonien. In dieser verrückten Welt aus Gaslicht-Roman und Science-fiction spielt "Space 1889". Fünf Gefährten machen sich auf den Weg, um das größte Geheimnis des Sonnensystems zu lösen. Jeder Eurer Charaktere kann einen von 40 unterschiedlichen Berufen ausüben und besitzt bis zu 24 Fertigkeiten, die sich im Laufe

des Abenteuers verbessern. Nachdem Ihr Eure Charaktere mit der passenden Ausrüstung ausgestattet habt, steuert Ihr die Gruppe aus der Vogelperspektive durch die Welt der Jahrhundertwende. Größere Entfernungen werden mit Zeppelinen, Schiffen oder Raumschiffen überwunden. Mit allen Personen, die in dem Spiel auftauchen, könnt Ihr ein Schwätzchen halten oder bei Nichtgefallen einen Kampf austragen. Raumschlachten werden unter Eurer Leitung auf einer großen taktischen Karte ausgetragen. *vw*

Das Szenario von Space 1889 ist ein Leckerbissen, die technische Ausführung eine mittelschwere Katastrophe. Die komplexen Regeln wurden in eine derart schlampige Benutzerführung umgesetzt, daß spätestens beim ersten Kampf die Nerven mit dem Spieler durchgehen: Die unlogische und hektische

Na ja...



Ballerei entspricht nicht mehr dem heutigen Standard. Will man sich umfassend über seine Gruppe informieren, muß man sich erst durch eine wahre Menüflut arbeiten, die mehr verwirrt als aufklärt. Space 1889 ist ein zwar tolles Rollenspielsystem, die Umsetzung auf den Computer ist nicht gelungen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 32 %

Grafik: 47 % Sound: 44 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 39 %

Grafik: 35 % Sound: 8 %

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

COMPUTERSPIELE
POWER

PLAY

Ihr zahlt pro Heft im
Abo nur 5,80 DM
anstatt 6,50 DM!

Ihr erhaltet POWER PLAY
noch bevor sie am Kiosk
erscheint!

Die Lieferung
kostet Euch
keinen Pfennig
extra!

Im Abo
nur
5,80 DM!



Im Abo inkl.: das
Star-Killer-Puzzle!

Ihr könnt
vierteljährlich,
halbjährlich oder
ganzjährig
bezahlen!

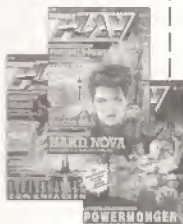


Im Abo
nur 5,80 DM
anstelle von
6,50 DM!

Tragt auf der
Rückseite dieser
Karte Euren Namen
und Adresse ein,
steckt sie dann
frankiert in den
Briefkasten und
schickt die Karte
am besten heute
noch ab!



Telefonische
Bestellung
unter: (089)
20 251 527



Eure Nachricht
an die Redaktion...



POWER
PLAY

1. Ihr bezahlt im Abonnement
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr
jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich
bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch ☆
keinen Pfennig extra!

JAHRES-ANGEBOT

Das Abo
inklusive Star-Killer-Puzzle!
...wo gibt es das sonst noch in
dieser Galaxis??? !!!



POWER
PLAY

EINZELHEFT-BESTELLUNG

LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

4./90 Ultima 8, TV Sports Basketball, Poranoid 90, Flugsimulationen 5./90 Samurai Software, Lucasfilms Loom 6./90 15 Fußballspiele unter Beschuß! Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7./90 Das neue Super-Spiel Hattrix, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Fantasy Star 2 8./90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9./90 Gradus 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10./90 Digitale Dimension, Videospielflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11./90 Fünf-Uhr Tees & Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12./90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1./91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famikom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2./91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft

_____ DM

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft

_____ DM

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr. 1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM)

_____ DM

Ich bestelle _____ Ausgaben Sonderheft Nr. 2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM)

_____ DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle _____ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM

_____ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtbetrag addiert)

Gesamtbetrag _____ DM

POWER
PLAY

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite

2. _____ Seite

3. _____ Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite

Ich möchte mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

**POWER
PLAY****ABONNEMENT**

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für P2 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

01/AD 10 14

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**POWER
PLAY****EINZELHEFTE**

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

**POWER
PLAY****LESER-HITPARADE****GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)**

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkmen.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...

BOMICO

TOP TEN

1. Transworld
2. Sim Earth
3. MIG-29 Fulcrum
4. Loopz
5. Sim City
6. Maupiti Island
7. Antares
8. Battle Command
9. Geisha
10. Hard Drivin' II

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF



DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 061 07/6 20 67

Leser, einen Ordner anzubieten, der das Lagern der Hefte einfach und übersichtlich macht.

Carsten Fohsel, Stadtallendorf

Konkrete Pläne für einen knitterabweisenden, flammenwerferfesten POWER-PLAY-Ordner gibt's momentan nicht. Bei entsprechender Nachfrage zahlreicher Leser könnte sich das freilich einmal ändern. up

Rechtsbelehrung

Es betrifft den Leserbrief "Kulanzabhängig". Im Prinzip habt Ihr mit Eurer Antwort auf den Brief von Rainer Sornig Recht. Einfacher wird die Sache, wenn man sich beim Kauf von dem Verkäufer schriftlich, z.B. auf dem Kassenschein, bestätigen läßt, daß das Programm mit der bestimmten Hardwareausstattung läuft. Funktioniert das Programm dann entgegen dieser Zusage nicht, hat man das Recht auf Umtausch, weil die Zusage ja nicht eingehalten wurde.

Christoph Gettler, Mainz-Kostheim

Ausgeboxt

Ich habe seit kurzer Zeit einen MS-DOS-PC. Nun habe ich mich zu dem Kauf einer Soundkarte entschieden. Ist es wahr, daß man dann Boxen anschließen muß? Wenn ja, warum eigentlich?

Carsten Reinecke, Esslingen

Man muß nicht unbedingt Boxen an eine PC-Soundkarte anschließen. Zur Not tut es auch ein simpler Walkman-Kopfhörer. Aber am effektivsten kommen die verbesserten

Sounds und die Musik über ausgewachsene Lautsprecher zur Geltung. Der eingebaute Minilautsprecher Deines PCs kann nicht zur Wiedergabe genutzt werden: Soviel Soundkraft packt er nicht. mh

Reißwolf

Ihr erhaltet jeden Monat so viel Post, daß man damit mehrere Zimmer tapezieren könnte. Da das Leserforum leider nur begrenzt ist, könnt Ihr auch nur sehr wenige Briefe abdrucken. Aus diesem Grund möchte ich gerne wissen, nach welchen Kriterien (Bestechung?) Ihr die Briefe auswählt und wer für diese Entscheidung zuständig ist. Außerdem interessiert es mich, was mit den Briefen passiert, die nicht ins

Leserforum kommen. Werden sie irgendwo gesammelt und aufbewahrt, um sie eventuell in einer späteren Ausgabe abzudrucken oder werden sie nach dem Motto "Reißwolf läßt grüßen" vernichtet?

Ingo Bergunk, Bremen

Themen von allgemeinem Interesse sowie besonders gelungene Kritiken sind die besten Abdruckkandidaten. Post, die keinen Platz im Leserforum findet, wird von der Redaktion beantwortet. Erst dann wird sie zum Futter für den Reißwolf. up

Fremdwortsalat

Was bedeutet eigentlich Parallax-Scrolling? Ist das vielleicht etwas, um z.B. den

Effekt zu erzeugen, daß man aus einem fahrenden Zug schaut und der Vordergrund schneller vorbeizieht als der Hintergrund?

Paul Kim, München

Ganz falsch liegt Paul Kim mit seiner anschaulichen Definition nicht. "Parallax-Scrolling" bezeichnet das Scrollen auf mehreren, übereinandergelegten Ebenen und wird in der Tat meist dazu eingesetzt, um einen Tiefeneindruck zu erzeugen. wi

Was mich schon immer an POWER PLAY gestört hat

— Fast zehn Seiten Kleinanzeigen: unnötig.

— Schickt Eure Scherzkekse und Reimer in die Wüste.

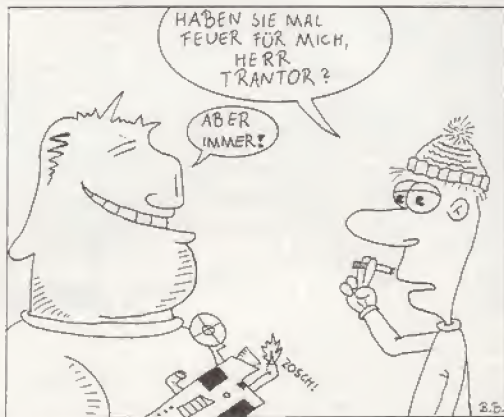
— Bei den kürzeren Tests den Farbtopf im Schrank lassen.

— Was sollen Previews von Spielen, die erst in zwei Jahren erscheinen; Messeberichte reichen als Information aus.

— Weniger Leserbriefe. Eine Seite wie früher reicht vollkommen aus. Seit Monaten drehen sich die werten Leserbriefautoren im Kreis. Es scheint so, als schrieben die meisten nur, um ihren Namen im POWER PLAY lesen zu können.

Marcus Munz, Weinstadt

Allie angesprochenen Punkte sind zur Diskussion freigegeben. Was meint der Rest der Leserschaft dazu? hi



Das waren Wilburs letzte Worte. Benjamin Büsch.



HAMMERPREISE



Game Boy inkl. Spiel 145,- DM, Game Boy Spiele ab 35,- DM.
Laufend neue Spiele aus den USA und Japan (z.B. Batman, Turtels, Final Fantasy Legend).

Nintendo Grundgerät inkl. Spiel 189,- DM, US Spiele ab 80,- DM, Dt. Spiele ab 40,- DM.

Super Famicom lieferbar zu Hammerpreisen!!! Sega Mega Drive inkl. Spiel PAL 339,- DM, RGB 329,- DM, Spiel nach Wahl 379,- DM.
Mega Drive Spiele ab 40,- DM, US Spiele ab 69,- DM (Zany Golf), Neuheiten US: Binimi Run, Trampolin Terror (Jump & Run), Ishida (Brettspiel), Sword of Vermillion, Phantasy Star III, Dick Tracy und vieles mehr. Laufend neue US- und Japan-Spiele!!!

Verkaufsbüros: In Berlin, Amsterdam, Basel, Wien, Frankreich, Südbaden, Stuttgart, Hamm. In Kürze eröffnen wir weitere Verkaufsbüros (Anschriften erfragen).

Preislisten gegen Rückporto!!!

Wir führen: NES Dt./US, Game Boy, Super Famicom, Sega Mega Drive Import+ Dt., Sega Game Gear.
NEU der 72-Std.-Auslandsexpress bei Vorkasse, Tel. Info!!!

Bei Kauf von Spielen ab 300,- DM gewähren wir bei Vorkasse 5 % Rabatt!!!

EPPI & MATTI BUTZVERSAND, MÖHRINGERSTR. 97, 7200 TUTTLINGEN 1.
BESTELLANNAHME TÄGLICH AB 16 UHR UNTER 0761/13240 (FAX 14342) ODER HAUPTVERKAUFSBÜRO: 07463/8851 (SONST ANRUFBEBANTWORTER)

FÜR BERLINER: BERATUNG, VORFÜHRUNG, VERKAUF, LAGER, KUNDENDIENST
DOUBLE TROUBLE FAN CLUB MATTHIAS HERRENDORF, TELEFON: 030/6849816 AB 16 UHR

SEGA MEGA DRIVE

Gainground
Dangerous Seed
Darius II
Monsterlair
Galares
Hard Driving
Mickey Mouse
Shadow Dancer
Magical Hat
Aeroblaster
Wrestle Ball
Aleste
Crackdown
Ishido
u.v.m.



Outrun
Dragon's Curse
Cyber Police
u.v.m.

GAME BOY

Gremlins 2
Teenage Ninja Turtles
Chessmaster
Ninja Adventure
Batman
Double Dragon
Final Fantasy Legend
Castlevania
Wrestling
Spartan X
NFL Football
Bubble Bobble
Klax
Duck Tales
...und über 100 weitere Titel

MS DOS

Space Quest 4	a.A.
Mig-29 Fulcrum	95,--
Links (Golf)	89,--
Eye of the Beholder	a.A.
Kick off 2	69,--
Sim Earth	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Monkey Island	75,--
Speedball 2	65,--
Turrican 2	a.A.
Lemmings	a.A.
Final Whistle	33,--
Hard Driving II	69,--
u.v.m.	

PC ENGINE GT

(Handheld)
lieferbar

SUPER FAMICOM

lieferbar
alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische / amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

MÜNCHEN-STUTTGART-
BREMEN-MAINZ-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
MÜHLDORF-
ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-
Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(6) Champions of Krynn	89%	8/90
6	(7) Ishido	87%	1/91
7	(8) Cadaver	86%	1/91
8	(10) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(-) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
10	(-) Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(2) Ultima V	90%	4/90
3	(3) Klax	89%	5/90
4	(4) Starflight I	86%	6/90
5	(5) Cadaver	86%	10/90
6	(6) Spindizzy Worlds	84%	2/91
7	(7) Rick Dangerous II	83%	6/90
8	(8) Emlyn Hughes Soccer	83%	12/90
9	(9) Paradox 90	81%	10/90
10	(10) Sim City	81%	10/90

Da freut sich der Actionspezialist: Für die aktuelle *Crème de la crème* haben wir eine lang überfällige Hitparade der besten Ballerspiele ausgearbeitet. Berücksichtigt wurden alle reinrassigen (horizontal oder vertikal scrollenden) Schießspiele der letzten zwölf Monate, d.h. Spiele mit Jump'n'Run- oder 3-D-Spielelemente fanden keinen Einlaß in unsere Liste.

Aus den regulären Charts verschwand diesmal ein ganz besonders großer Batzen in Ehren ergrauter Oldies. Klassiker wie "Populous", "Starflight", "Sentinel Worlds", "Maniac Mansion" und "Mr. Heli" machten (endlich) Platz für die jüngste Generation hochklassiger Computerspiele.

wi

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Ultima VI	92%	5/90	6	(8) Wing Commander	88%	12/90
2	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	7	(9) Silent Service II	87%	10/90
3	(4) Secret of M. Islands	92%	1/91	8	(10) Ishido	87%	11/90
4	(5) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	9	(-) Command HQ	87%	3/91
5	(7) Wonderland	88%	10/90	10	(-) PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(3) Atomino	81%	1/91
3	(4) Starflight I	79%	5/70
4	(5) Tie Break	77%	8/90
5	(6) Pipe Mania	77%	8/90
6	(7) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
7	(8) X-Out	75%	5/90
8	(9) Ski or Die	74%	9/90
9	(10) Xenomorph	74%	6/90
10	(-) TV Sports Football	73%	7/90

Die besten Ballerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	Thunder Force III	Mega Drive	85%	
2	Hellfire	Mega Drive	84%	
3	Super Darius	PC-Engine/CD	82%	
4	Nemesis	Game Boy	80%	
5	Super Darius	PC-Engine	80%	
6	Cybercore	PC-Engine	79%	
7	Aero Blasters	Mega Drive	79%	
8	Elemental Master	Atari ST	79%	
9	Wings of Death	Amiga	77%	
10	Z-Out		76%	

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(-) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
3	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
4	(5) Klax	Lynx	90%	12/90
5	(6) Klax	PC-Engine	90%	12/90
6	(7) Tetris	Nintendo	89%	8/90
7	(8) Klax	Mega Drive	89%	12/90
8	(9) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
9	(10) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
10	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
12	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
13	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
14	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
15	(16) Fantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
16	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
17	(-) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
18	(-) Shanghai	Lynx	85%	3/91
19	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
20	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(5) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(5) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(-) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(6) Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Island	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(15) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
14	(16) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
15	(17) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
16	(18) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
17	(19) Ishido	Amiga	87%	12/90
18	(20) Sim Earth	Macintosh	87%	2/91
19	(-) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
20	(-) Cadaver	Amiga	86%	1/91



POWER

TIPS

Heft
4/91

**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Buck Rogers	62
King's Quest V	70
Powermonger	72
Sorcerers Get All The Girls	74
Mean Streets	78
Silent Service II	78
Chaos strikes back	78
Cadaver	78
Transworld	79

Ishido	79
Schummelecke	
Manix, Loopz, Lettrix, Rick Dangerous, Night Shift, Resolution 101	75
Dr. Bobo antwortet	
Paradroid '90, Die Antwort zu Final Fantasy Legend, Die Antwort zu Might & Magic II, Castle Master	69
Videospieletips	
Teenage Turtles	80

Shadow Dancer	80
Super Mario World	80
Galaga '88	84
Battle Ping Pong	84
Castlevania	85
Cyberball	85
Goonies II	87
Super Monaco GP	87
Super Mario Land	87
Clue Book	
Dragon Wars Teil 4	89
Might & Magic II Monsterliste Teil 2	

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Erläuterungen der einzelnen Punkte

Chicago Spaceport:

1: K + Techniker (charge, grenade) => EXP + 1000 Cr.

RAM Spy Ship:

- 1: Toter + Log 38
- 2: Pflanz (attack) => Log 50 + EXP
- 3: Log 21
- 4: Computer (take) + 5 Antidote
- 5: Log 28 + Heilcomputer (reprogramm)
- 6: Log 7
- 7: Log 60
- 8: Log 17
- 9: Log 54
- 10: nach 9: Argon Tanks
- 11: nach 9: K
- 12: Air Sampling Equipment (nach 10: EXP)
- 13: nach 12: K
- 14: nach 12: Terminal für Luftkreislauf + EXP
- 15: nach 14: Selbstzerstörungsmechanismus + EXP + K

Pirate Cruiser:

- 1: Clinic (jeder wird geheilt)
- 2: Talons Room + Log 14
- 3: Armory (etliche Waffen)
- 4: nach 2 deponiert man hier die Sprengladungen
- 5: vor 4: mörderischer Kampf
- 6: mörderischer Kampf

Radium Mines:

- 1: Defense Control System (reprogramm) => EXP
- 2: vor 1: F + Schussfeld
- 3: Jason Dupere

Desert Runner Village:

- 1: Desert Runners (join) => K => (join) => K
- 2: Lun. Heat Gun + Red Passcard + Grenade (explodiert) => 4
- 3: Brennendes Haus (explore) => F oder Rettung von Desert Runners
- 4: (Orientierungspunkt)

Gradient Mons:

- 1: Tür (use passcard, yes, 1, evtl. workers, yes)
- 2: Log 35 + Elevator
- 3: Schacht nach oben (Tür aufsprengen)
- 4: Log 66
- 5: Blue Card + EXP
- 6: Techniker + White Card
- 7: Treppe zu Level 4 => Log 71
- 8: Lift
- 9: um durch die Tür im Süden zu kommen, muß man alle Waffen ablegen

Lowlander Village:

- 1: RAM Officer (steal keys) => Keys
- 2: Lowlander (talk) => Log 45 + EXP
- 3: 2 Lowlander mit Fluchtplan
- 4: Code für 6: nach 6: Log 46 + EXP
- 5: Zane (kleiner Lowlander)
- 6: Medical Supply für 4 + Antidotes + Waffen
- 7: Acid Frogs (nicht freilassen !)

Venusian Cave + Venusian RAM Base:

- 1: Techniker (interrogate) => EXP => tie him up => Log 30
- 2: Detonation Keycard
- 3: Control Box + Explosive Grenades (yes => EXP)
- 4: (Orientierungspunkt)
- 5: RAM Warriors (intimidate, show mercy) => EXP
- 6: Wissenschaftler mit Log 52
- 7: London
- 8: nach 7: Lockpick

Prison near Juno:

- 1: K + 2000 Credits + Rocket Launcher + Atha

Mariposa Three:

- 1: Colonel Wilma + Log 4
- 2: Parrot (feed) => Password: Bastille
- 3: Log 8
- 4: K + Schussfeld
- 5: Parade (yes, bei Patroli: evade, bei Plaza: yes => 7)
- 6: Parade

Core:

- 1: Weapon Controls (no)
- 2: Copper Coin (grab coin)
- 3: Closet (yes, yes, yes) => Silver Coin
- 4: Gold Coin (yes)
- 5: Old Man (BASTILLE, yes)
- 6: Guard: nach 2-4: yes => 7
- 7: Sun King + Log 29 (oui, non, oui)
- 8: Power Room (yes)

Asteroid near Psyche:

- 1: sterbender Miner
- 2: Explosive Grenades + Sprengladung
- 3: K + Lun. Smart Suit + Credits
- 4: K + Battle Armor with Fields

Solar System:

- 1: Mercury: Hielo / Mariposa 3
- 2: Venus: New Elysium / Lowlands
- 3: Luna: Tycho / Salvation
- 4: Mars: Pavonia / High Deserts
- 5: Ceres: Asteroid Base
- 6: Thule: Prison
- 7: Aurora
- 8: Hygeia: Comm Center
- 9: Pallas
- 10: Fortuna
- 11: Vester
- 12: Psyche: Asteroid
- 13: Juno: Prison

Security). Auf dem Gang trifft man Buck Rogers, der einem seine Ausrüstung zurückgibt und sich der Gruppe anschließt. Dann holt man die Gegenstände aus der Zelle am Ende des Ganges und fährt anschließend mit dem Fahrstuhl zu Punkt 2 und 3 auf Level 12. Bei Punkt 2 holt man sich die Pläne des Raumschiffs, bei Punkt 3 gibt es einen Rocket Launcher und andere Gegenstände. Dann bringt man die Sprengladungen bei Punkt 4 (Level 10) an. Jetzt kann man die Terminals auf Level 1 abschalten und über Level 11 fliehen (+ EXP). Buck fliegt nach Salvation.

Dort angekommen, trainiert man und bekommt den Auftrag, einen in den Minen bei Thule gefangenen Neo-Agenten zu befreien. Zuerst jedoch fliegt man nach Hielo (Mercury), wo man jedem anderen ECM Package kauft. Danach fliegt man nach Thule. Sollte man jetzt oder irgendwann später einem "Mer. Med. Cruiser" begegnen, sollte man angreifen

und "boarden", da man hier zwei Plasma Throwers und tolle Rüstungen erobern kann. Ist man in den Minen angekommen, wird man einige Male von extrem starken Robotern angegriffen. Man sollte sich hier nicht schämen, auch einmal den Spiel-Level herunterzuschalten, die Erfahrungspunkte, die man bekommt, ändern sich dadurch nicht. Besonders beim zweiten Kampf ist dies zu empfehlen, da ein gleich drei Roboter auf einmal angreifen. Man übersteht die Kämpfe am besten, wenn man seine Charaktere so aufstellt, daß die Roboter ihre Plasma Thrower bzw. Rocket Launcher nicht einsetzen können, ohne sich selbst oder einen anderen Roboter zu treffen: Sie greifen dann normal an. Hat man sich bis zu Punkt 1 durchgeschlagen, schaltet man dort die Waffensysteme aus (hierzu sollte man einen sehr guten Programm-Skill haben, da man bei jedem Fehlversuch von einem Combat Bot angegriffen wird) und kann nun an den La-

sern bei Punkt 2 vorbei. Jetzt kann man Jason Dupere bei Punkt 3 befreien (wer will, kann sich auch um den Gefangenen in der Zelle nördlich von Dupere kümmern). Danach kann man die Minen verlassen und nach Salvation zurückkehren. Dort erfährt man das nächste Ziel: der RAM-Stützpunkt Gradivus Mons auf dem Mars. Bevor man jedoch dorthin fliegt, kauft man jedem ein Jet Pack und erledigt den Asteroiden bei Psyche, denn dort kann man Explosive Grenades (4D10 Schaden) und tolle Rüstungen (Lun. Smart Suit; Battle Armour with Fields) finden.

Die Gegner sind (im Gegensatz zu Thule) sehr einfach zu besiegen: es sind ECGs in allen Ausführungen (auch Stage 3 ECGs, deren Waffen man mitnehmen sollte). Man begibt sich zuerst zum sterbenden Miner bei Punkt 1, dann holt man die Gegenstände bei den Punkten 3 und 4. Danach holt man bei Punkt 2 die Explosive Grenades und schaltet den Zeitzünder für die Selbstzerstörung ein. Dann verläßt man schnell den Asteroiden (dabei wird man in der Boarding Tube noch einmal angegriffen) und fliegt zum Mars. Beim Anflug wird man von einem Scout Cruiser angegriffen, der aber kein großes Problem darstellen sollte. Auf dem Mars angekommen, erhält man den Log Entry 55. Man sollte so lange nach Osten gehen, bis Scott sich meldet und vor dem Angriff der RAM-Truppen auf die Desert Runner Village warnt. Also begibt man sich dorthin (der Kreis nordöstlich der Gruppe) und warnt die Einwohner (gaze, away, warning, Gliders, yes).

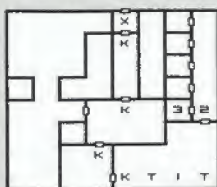
Dann begibt man sich zu Punkt 1 und kämpft dort zweimal mit den Desert Runners gegen die RAM-Truppen. Anschließend holt man sich bei Punkt 2 die Lun. Heat Gun und die Red Passcard (sollte man hier noch nichts finden, sollte man erst ein paar Desert Runners bei den Punkten 3 aus den Flammen retten und danach nochmals suchen). Hat man beides, findet man auch noch eine Granate, die aber sofort explodiert und einen Charakter Feuer fangen läßt. Bei Punkt 4 fischt man ihn mit Hilfe eines Seils aus dem Brunnen. Dann rettet man noch einige Desert Runners aus ihren brennenden Häusern (Punkt 3) und verläßt das Dorf dann. Man wird zum geheimen Lager der Desert Runners geführt.

Dort erhält man eine grüne Passcard und einen Plasma Thrower. Danach spricht man mit Tuscon und Atha, den Anführern des Dorfes (yes, Earth, 6mal yes). Tuscon will sich am blauen Felsen im Gebirge (8 N, 5 W) mit einem treffen. Dort schließt er sich der Gruppe an und führt sie nach Gradivus Mons.

Dort angekommen, begibt man sich über Punkt 1 (use Passcard, red, evtl. Workers, yes) und die Security Doors ins innere Gebäude, wo man die Terminals durchsuchen kann (man kann alle Terminals nach Daten untersuchen, muß dies aber nicht). Anschließend sprengt man die Tür vor Punkt 3 in die Luft und begibt sich im Schacht nach oben. Auf Level 1 befindet sich nichts Besonderes, so daß man gleich noch einmal "ascenden" kann. Auf Level 2 holt man sich dann bei Punkt 5 die blaue und bei Punkt 6 die weiße Passcard. Dann klettert man nochmals im Schacht nach oben (den Alarm kann man an den Terminals abstellen, wenn man will). Dort begibt man sich über die Treppe bei Punkt 7 auf Level 4, wo man auf die Plattform schießt und dann den Lift bei Punkt 8 benutzt. Derjenige, der den Lift bedient, wird dabei von einigen Technikern angegriffen. Hat man sie besiegt, richtet ein anderer Techniker den Laser auf die Gruppe, worauf ihn ein Charakter erschießt, und er auf den Kontrollcomputer fällt, welcher dadurch zerstört wird. Die Plattform stürzt ab. Unten angekommen, wird man von den Robotern angegriffen und erfährt danach, daß die Selbstzerstörung des Stützpunktes aktiviert wurde und verläßt Gradivus Mons (+ EXP; Log 70). Draußen trifft man Atha, die Tuscon wieder mitnimmt.

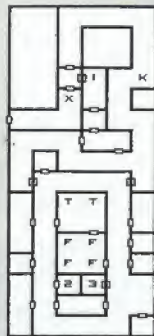
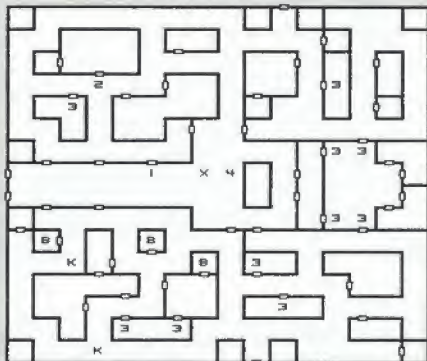
Danach verläßt man den Mars (Log 68). Auf dem Heimflug bemerkt man ein Raumschiff, das von RAM-Cruisern verfolgt wird. Man folgt ihm nach Ceres, wo man in der Bar erfährt, daß sich ein gewisser Justin Robeno nach Fortuna abgesetzt hat. Also fliegt man nach Fortuna, wo man im Restaurant nach dem Bestellen des Essens von RAM-Warriors angerempelt wird. Man folgt ihnen und greift sie an, als sie einen Techniker bedrohen. Der Techniker, es ist Justin, schließt sich der Gruppe an (+ EXP) und erzählt, er habe ein Gerät in der Bücherei von Pavonis versteckt. Dort angekommen,

RADIUM MINES NEAR THULE

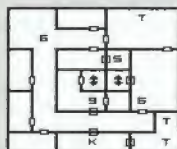


Im Desert Runner Village solltet Ihr Euch mit den Eingeborenen gut stellen. Sie können Euch noch im weiteren Kampf nützlich sein.

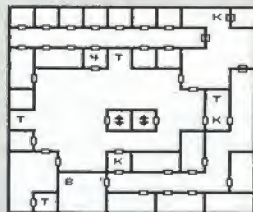
DESERT RUNNER VILLAGE



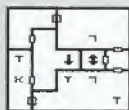
LEVEL 0



LEVEL 2



LEVEL 1



LEVEL 3

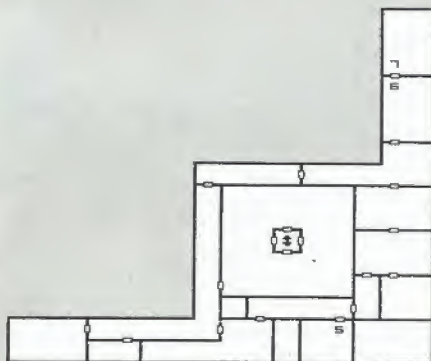


LEVEL 4

CORE

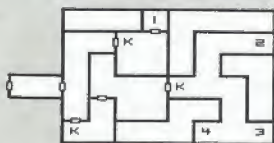


LEVEL 11



LEVEL 4

ASTEROID NEAR PSYCHE



Jetzt geht es dem
Doomsday-Laser an den
Kragen. Macht Euch
bereit für den
entscheidenden Kampf.



DR. BOBO ANTWORTET

Paradroid '90

Christian Mehl aus Gerden hat "Paradroid '90" bis ins dritte Schiff durchgespielt und alle Decks von Droiden befreit. Doch jedesmal wenn er das Schiff geschafft hat, behauptet der Schiffcomputer, daß noch 23 Droiden auf der U.S.F. Odyssey sind. Ein Weiterbeamen auf das nächste Schiff ist nicht möglich. Hat Christian etwas übersehen oder ist ein Fehler im Programm? vw

Die Antwort zu Final Fantasy Legend

Sven Kiesler aus Duisburg hat sich das tolle Rollenspiel für den Game Boy zugelegt. Nun treten bei ihm einige Probleme auf, die wir direkt beantworten können.

1. Wie besiegt man in der ersten Welt den Bandit King? Bisher sind alle seine Kämpfer bei dem Versuch gestorben.

Das ist einfachein Problem der Erfahrung. Offensichtlich besitzen Deine Charaktere noch nicht genug Hitpoints und Stärke. Also Geld sammeln und die nötigen Hitpoints einkaufen.

2. Kann man irgendwo Schätze finden, wie in der Anleitung beschrieben?

Kannst Du, aber leider nicht in der ersten Welt.

3. Wie oft verschwinden die Waffenpunkte?

Mit jedem Schlag ein Punkt Abzug. Am besten ist es, wenn man immer ein paar Reservewaffen im Rucksack hat. vw

tion E2 (5,4). Bei der Zeitmaschine muß allerdings sieben eingegeben werden, denn das 8. Jahrhundert zählt ja von 701-800!

2. Die Sache mit dem Orb ist wirklich nicht einfach. Man gibt die Orb einem NPC und "dropt" diesen aus der Party. Er läuft jetzt in das Gasthaus, von dem aus zuletzt gestartet wurde. Dort nehmt Ihr den NPC wieder auf und seid so auch im Besitz der Kugel.

3. Das Lair von Mandagual befindet sich auf Position D2 (6,8), allerdings gibt es dort nur einen Kampf und keinen Dungeon.

4. Durch die Barriere zu Corak's Body in Corak's Cavern können nur Kleriker und Diebe gelangen. Dies aber auch nur, wenn sie Corak's Soul dabei haben. Diese ist nach einem Kampf mit acht Ghosts auf Position C1 (10,15) zu finden.

Nun noch ein Hinweis für das "Endrätsel". Kurz vor Beendigung des Spiels muß ein Rätsel unter Zeitdruck gelöst werden (15 Minuten). Jürgen kann leider kein Lösungswort angeben, weil die Buchstaben jedes Mal neu ausgewürfelt werden. Es wird eine scheinbar wirre Kombination von Buchstaben angeboten. Diese müssen umsortiert werden. Das alles ergibt einen Satz. Das Lösungswort "Preamble" muß nun aus den entsprechenden Buchstaben zusammengesetzt werden. Danach ist das Spiel endlich beendet. vw

Castle Master

Bernhard Roßberg aus Braunschweig ist bisher erfolgreich auf Geisterjagd gegangen und hat auch schon neun der Schlüssel aufgesammelt. Ausgerechnet der Schlüssel zum "King's Solar" fehlt ihm noch. Kann jemand von Euch den genauen Fundort dieses letzten Schlüssels beschreiben? vw

Die Antwort zu Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hatte Probleme mit dem Elemental Orb. Jürgen Braun aus Limburg weiß ein paar Antworten.

1. Das "Ioincloth" von "The long One" findet man im 8. Jahrhundert auf Posi-

King's Quest V

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier die Fortsetzung der Komplettlösung von Reinhard Wolf aus Gießen.

Der Adler macht Graham nun die Sache entschieden zu leicht. Er fliegt ihn dorthin, wo die nächste Party steigen soll. An diesem Strand findet sich ein rostiges Stemmeisen, welches noch einen Platz im Hosentaschen findet. Ein Bild weiter nördlich liegt ein kleines Boot, dessen sich Graham sofort bemächtigt, um auf die hohe See zu steuern. Leider hat das Boot ein Loch, und so kommt es, daß man mal wieder restoren muß. Nachdem der Schaden im Boot unter Zuhilfenahme des Wachsklumpens halbwegs behoben scheint, steuert Graham viermal nach Osten und einmal nach Süden, um an einer wunderschönen Insel mit weniger wunderschönen Bewohnern anzulanden. Die Harpyen vergreifen sich nun an Graham und Cedric, können sich aber nicht darauf einigen, ob Graham nun gut schmeckt oder zu fett ist. Diese Gelegenheit nutzt Graham, um sich zu bücken und den Angelhaken aufzuheben. Danach klinkert er auf seiner Harfe und siehe da, den schrecklichen Weibern gefällt die Musik. Eine der Harpyen hält sich für ganz schlau und klaut Graham die Klampfe, was die anderen natürlich nicht gut finden und sich in die Verfolgung der Diebin machen.

Urplötzlich steht also Graham ganz alleine da und denkt sich, daß er besser nicht auf die Rückkehr der Mädels warten sollte, da deren Absichten nicht die lautersten zu sein scheinen. Er geht nach Westen aus dem Bild, sammelt dort den verletzten Cedric auf und geht nochmals westlich zu seinem Boot. Am Strand liegt noch eine Muschel, in der man ganz toll das Meer rauschen hören kann, und die gleich von großem Nutzen sein wird. Nun rudert unser Recke viermal in westliche Richtung und landet an einem Strandstück, auf welchem ein reichlich obskures Häuschen steht. Da auf wildes Klopfen hin niemand die Tür öffnet, betätigt Graham die Glocke. Ein alter Mann tritt heraus, der schwerhörig ist. Diese neue Hürde des Nichtverstandenenwerdens wird übersprun-

gen, indem man dem Alten den einzigen Hörrohr-ähnlichen Gegenstand in die Hand drückt, worauf sich dieser plötzlich recht verständig zeigt. Der Alte (ich werde den Verdacht nicht los, daß es sich um Crispin handelt) repariert Cedric und bestellt eine Meerjungfrau (stumm), die Graham und Cedric zur Insel des Zaubers Mordack leiten soll.

Hier beginnt nun der trickreichste und letzte Teil des Abenteuers. Als die Insel des Zaubers in Sicht kommt, verlassen Graham plötzlich die Navigationskünste, und er baut zum zweiten Mal in kurzer Zeit einen Totalschaden mit einem ihm anvertrauten Fahrzeug. Dabei stellt sich heraus, daß er offensichtlich einen Wildunfall hatte, denn es liegt ein toter Fisch in seiner Nähe. Diesen fassen wir zwar nur ungern an, aber es bleibt ja nichts anderes übrig. Graham geht über die Treppen nach oben und läßt sich beim Durchschreiten des Schlangentores erst einmal verkehren. Beim zweiten Mal nimmt er jedoch unter Zuhilfenahme des Kristalls unbarmherzig Rache an den Betonköpfen. Nun sehen wir die große Eingangstür des Schlosses, schreiten müde darauf zu und müssen leider wieder über unsere Tolpatschigkeit fluchen. Der Spalt ist aber auch wirklich kaum zu sehen. Graham entschließt sich also doch, den Seiteneingang zu benutzen und schreitet unter den Unkenrufen seines Begleiters um dieses Schloß herum. Im nächsten Bild sieht Graham, außer daß es sich bei diesem Weg um eine Sackgasse handelt, noch ein schweres rostiges Gitter, das er als ge-

lernter Einbrecher und Dieb schnell mit dem Stemmeisen aufgehebelt hat. Er läßt sich in das Dunkel herabgleiten und...

Es ist schwer, sauschwer, sich in dem Labyrinth zurechtzufinden! Hätten sie wenigstens mal ein paar Witze und die grauen Wände geschrieben... In Blickrichtung: O,N,O, N,O,W,O,W — jetzt sollte Graham vor so einem ulkigen grauen Steinmonster stehen. Um dieses zu belustigen, gibt Graham das Tamburin her. Der Affe macht vor Freude einen Purzelbaum und verliert daraufhin eine Haarnadel, die dadurch in unseren Besitz übergeht. In Blickrichtung: S,Q,W, O,W,N,W,N,O,W,N,W,O,W,O,W, N,W,N,O. Nun steht man hoffentlich vor einer noch verschlossenen Türe, probiert den alten Houdini-Trick mit der Haarnadel und siehe da, die Türe läßt sich mit einigem Kraftaufwand öffnen. In der Rumpelkammer, in der man sich wiederfindet, stiehlt man aus dem Wandschrank das Paket mit den Erbsen und schreitet durch die Türe in die offensichtlich unaufgeräumte Küche des Schlosses. Hier spricht man mit dem hübschen Mädels, das sich aber zunächst bockig zeigt. Erst nachdem man dieses Aschenputtel mit dem Halsband angelockt hat, taut es auf. Man erfährt, daß sie eine Prinzessin von den grünen Inseln ist, und daß der widerliche Mordack sie in dieses Schloß verschleppt hat und sie als Haushälterin und Reine-mache-frau beschäftigt. Sie könnte es allerdings viel besser haben, wenn sie den Zauberer geheiratet hätte, doch scheint sie eine gewisse Abneigung gegenüber Mordack

zu hegen, die sie zu einer Sinnesverwandten von Graham macht. Naja. Genug geplaudert, der Showdown läßt nicht lange auf sich warten. Ab jetzt verläuft nicht immer alles gleich, es ist aber notwendig, folgende Dinge zu erledigen. 1. Sich von dem blauen Monster gefangennehmen lassen. Man wird dann in ein Verlies eingesperrt, in welchem Graham durch geschicktes Hantieren mit dem Angelhaken das wichtigste Utensil des Spieles aus einem Mauseloch zerrt: einen Brocken Gorgonzola (stinkt und schimmelt und eignet sich nicht zum Verzehr). Aschenputtel wird Graham dann (einmal!) aus der Patsche helfen und ihn aus dem Verlies befreien. Im Labyrinth kann man dem Angelhaken ihr hertappen. 2. Beim zweiten Treffen mit dem blauen Monster muß man schnell den Sack Erbsen austreten. Aufgrund der Physiognomie des blauen Dings rudert dieses noch ein bißchen mit den Armen, aber dann ereilt es das Schicksal jedes Erbsentänzers, und es fällt so dumm hin, daß es für die Zukunft keine Gefahr mehr darstellt. 3. Falls einem die schwarze Katze begegnet (die ja in Wirklichkeit der Zauberer Mannan ist, den Alexanders, Grahams Sohn durch wüsten Herumzaubern in eine solche Schwarze Katze begegnet hat, aber das ist eine lange Geschichte...), so sollte man dieser flugs den Fisch zuwerfen und sich aus dem Staub machen, falls man die Erbsen noch nicht verstreut hat (also falls 1. und 2. noch nicht eingetreten sind). Für den Fall, daß man schon den leeren Sack Erbsen in Besitz hat, gilt 4. 4. Der schwarzen Katze, egal ob sie noch am Fisch kauen ist oder nicht, den braunen Sack über den Kopf werfen. Damit ist auch dieses Übel aus der Welt. Man muß allerdings bei 2., 3. und 4. ziemlich schnell reagieren. Diese vier Punkte können vom zeitlichen Ablauf variieren, sind aber dringend zu absolvieren. Ach ja, es kommt gelegentlich schon mal vor, daß sich Mordack persönlich um Graham bemüht. Dazu ein Tip: "Save early, save often" (wie Al immer so schön sagt). Durch die Küche hindurch nach Osten gelangt man in einen Flur mit Klavier, das schön spielt, aber naturgemäß Ärger einbringt. Danach kommt man in das Eßzimmer, von dort nach Süden in das Vorzimmer des



Turm, der relativ leicht zu überleben ist. Den Endgegner kennt man bereits aus Stage 3. Besiegt Ihr ihn, ist der Weg zum Sternenteleporter frei. Mehr dazu am Ende der Lösung.

(Stage 5 kann übrigens noch auf zig anderen Wegkombinationen durchhüpft und durchlaufen werden.)

Für den sechsten Level (sieben Abschnitte und zwei Türme) gibt es nur einen Lösungsweg. Vom ersten Abschnitt gelangt man in ein Geisterhaus, das es wirklich in sich hat. Tip: Benutzt die Geister als Treppe. Der folgende Abschnitt (3) entzieht sich Tobias Beschreibung, da er sein Aussehen von Mal zu Mal verändert.

Gegen Ende des vierten Teilabschnittes solltet Ihr in der Lage sein, zu fliegen, um die erste Endstange zu "übergehen". Fliegt nach oben rechts, und Ihr gelangt zu einer zweiten Endstange, die Ihr "benutzen" solltet. Ohne Flugfähigkeit landet man durch die erste Endstange leider in einer Sackgasse. Der folgende Turm ist für Köhner kein Problem. Die Abschnitte 5 und 6 sind dafür wieder relativ schwer, weisen jedoch keine Besonderheiten auf. Der Endturm und das Endmonster schließlich sind wirklich ultimativ harte Brocken. Viel Glück!

Wer's überlebt, kommt zum versunkenen Geisterschiff (7), wo sich der Schwierigkeitsgrad noch einmal gehörig steigert. Vor allem im zweiten Teil des Schiffs solltet Ihr Euch immer in der Mitte halten. Danach wartet der finale Level 7 auf Euch, Tobias beeilt sich jedoch darauf hinzuweisen, daß es ihm bis heute verborgen blieb, wie man zu den Röhren des sechsten Levels gelangt. Für Tips seitens der Leserschaft wäre er sehr dankbar.

Vorausbemerkung zum siebten Level: Wer den Sternenteleporter in Stage 5 benutzt hat, spart sich den mühseligen Weg durch fünf Abschnitte und einen Turm und landet direkt vor den Toren von Koopacastle. Alle anderen sollten im ersten Abschnitt darauf achten, in diesem riesigen Labyrinth nicht die Orientierung zu verlieren. Auf die großen Maulwürfe dürft Ihr übrigens ohne Bedenken draufspringen. Weiterhin gilt es, auf die Zeit zu achten. Nach dem zweiten Abschnitt gelangt Ihr in ein Geisterhaus (3). Ihr müßt im

zweiten Teil des Hauses den Pow-Block, der über Euch steht, anwenden und schnell nach rechts rennen. Unter den vielen Türen ist die vorletzte die richtige! Viel Glück und Beeilung! Im vierten Abschnitt solltet Ihr ebenfalls fix sein und auf die Countdown-Zahlen auf den Plattformen achten. Bei Null stürzt die Plattform in die Tiefe. Ansonsten ist dieser Abschnitt eher einfach. Im fünften Abschnitt braucht man vor allem Glück. Gebt außerdem auf die Rugbyspieler acht. Im Turm laßt Ihr Euch von den braunen Steinen ins Loch mitnehmen. Unten wartet ein hilfreicher Zwischenkontrollpunkt, obwohl der Endgegner wiederum recht einfach ist.

Wenden wir uns nun noch der Sternwelt zu: Eine Karte existiert leider nicht. Steigt man aus Stage 5 zu den Sternen, gelangt man in einen Abschnitt; jeder weitere ist nur durch das Finden eines Schlüssels zu erreichen. Tobias beschränkt sich darauf, nur den Fundort des ersten Schlüssels zu beschreiben, da der so "freigegebene" Stern direkt zum Koopacastle führt. Die restlichen Sterne sind Sackgassen und somit reine Zeit- und Nervenverschwendung. Um den ersten Schlüssel zu finden, muß man fliegen können. Den Drachen, den man schon bald findet, sollte man festhalten (Taste y gedrückt halten) und mit ungefähr fünf Gegnern füttern. Nun ist er ausgewachsen und als Reittier vortrefflich zu gebrauchen. Jetzt spielt Ihr Euch bis zu der Stelle heran, an der zwei grüne Röhren zwei Schildkröten einsperren. Den eventuell noch vorhandenen Drachen stellt man ab (Taste A), zerstört ebenfalls mit Taste A eine der Schildkröten und springt zweimal (mittels B-Taste) auf die andere. Jetzt könnt Ihr Euch den Panzer schnappen (y-Taste gedrückt halten) und Euch rechts der Röhren vor den Abgrund. Laßt Euch hinunterfallen und haltet sofort die B-Taste gedrückt (y-Taste nicht loslassen!). Da Ihr fliegen könnt, schwebt Ihr nun nach links, wo Ihr ein Fragezeichen findet. Laßt den Schildkrötenpanzer dagegenrutschen, und der gewünschte Schlüssel kommt zum Vorschein. Da die Schlüssel der andern Sterne ähnlich gut versteckt sind, solltet Ihr Euch die Mühe sparen.

Das Finale: Zutritt zum Koopacastle hat man durch mehrere

DYNATEX

SEGA • GAME-GEAR • PC ENGINE/GT • ATARI LYNX • NINTENDO GAMEBOY

Das Fachgeschäft für Videospiele!

→ **jetzt auch
in Dortmund!** ←

» Brück's Center «
Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1
(Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das
Videospiele-Herz höher schlagen läßt!

Eröffnungsangebote:

SEGA MEGA-DRIVE

Aleste	DM 79,00
Gynoug	DM 89,00

GAMEBOY

Gremlins II	DM 59,00
Super Contra	DM 59,00

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

Internationaler Versand:

Tel. 02301/ 4134 oder 4153
Telefax: 02301/ 2634

Versandanschrift:

Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -

(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FITZ-Nummer und VDE-Prüfung.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FITZ-Nummer
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

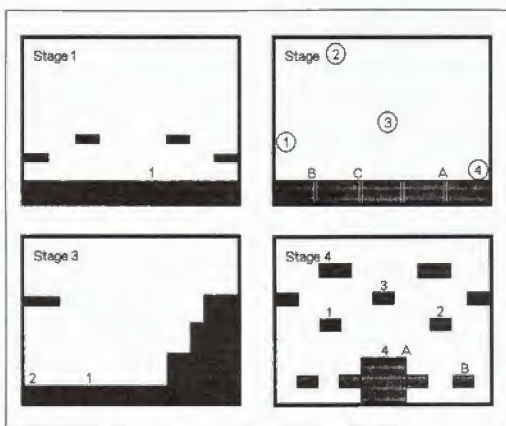
Castlevania (Game Boy)

Die definitiv letzten Tips für die Game-Boy-Version von "Castlevania" kommen von Ulrich Wagner aus München. Er verrät Euch seine Taktiken für alle Endgegner.

Stage 1: Einfach an Punkt 1 nach oben springen und zuschlagen. Falls das Monster nach oben blickt, müßt Ihr Euch ducken und draufhauen.

Stage 2: Bleibt mit dem Feuerball am Punkt A stehen und vernichtet alle Monster, die Euch von den Punkten 1, 3 und 4 aus angreifen, noch von den "Startlöchern" aus. Die Gegner aus der Öffnung 2 schießt Ihr am besten ab, kurz bevor sie den Boden erreichen. Falls Ihr keinen Feuerball besitzt, postiert Ihr Euch an Punkt C. Nun sind alle Feinde, bis auf die der dritten Öffnung, in Reichweite. Um diese zu treffen, begeben sich Euch nach Punkt B.

Stage 3: Auf Punkt 1 trifft Ihr den Dämonen zum ersten Mal.



Vier Endgegnerduelle werden anschaulich erklärt

Sobald er kreischt (er hat Euch dann anvisiert), müßt Ihr zu Punkt 2 laufen und von dort nochmals angreifen. Falls notwendig, noch mal anvisieren lassen, ausweichen und wieder zuschlagen. Wer hier ein Leben verliert, kann übrigens zurück in die Geheimkammer

und es sich wieder zurückholen.

Stage 4: Wenn der Graf bei 1 oder 4 angekommen ist, könnt Ihr am Punkt A seinen Kugeln ausweichen und zwischen durch zuschlagen. Befindet er sich an Position 3 und 4, verharret Ihr bei B und nehmt den

Grafen gegebenenfalls unter Beschuß. Das Spielchen wiederholt Ihr bis zur Explosion des Obermotzes. Noch während dieser Explosion lauft Ihr zu Punkt 1 und dreht Euer Simon-Spide nach rechts. Kommt Euch die Fledermaus entgegen, müßt Ihr frühzeitig (sonst erwischt Euch eine seiner Schwingen) springen und zuschlagen. Kleine Fledermäuse laßt Ihr einfach vorbeifliegen. Laßt Euch nur in äußersten Notfällen nach links unten fallen. Ducken ist zu keinem Zeitpunkt notwendig. wi

Cyberball (Mega Drive)

Peter Kießler aus Lennestadt wies uns auf zwei fehlerhafte "Cyberball"-Paßwörter in POWER PLAY 1/90 und im Spiele-Sonderheft hin. Die "Gewonnen!"-Slideshow sieht man mit U2BB GXV6 IB7L, mit 2ZBB L72B LHT1 beginnt man gleich als Tabellenführer in den Play-offs. wi

Gnadenlos GmbH

der Videospiele-Versand der Superlative • TELEFON: 0161-2830778

Sega Game Gear

Grundgerät	249,90
Columns	47,90
G-Loc	47,90
Shanghai 2	49,90
Sokoban	49,90
Super Monaco	47,90
Wonderboy	49,90

GAMEBOY

Alleyway	29,90
Baseball Kids	28,90
Burai Fighter	29,90
Contra	54,90
Chase HQ	55,90
Dexterity	29,90
Gremlins 2	54,90
Ishido	32,90
Lock'n Chase	30,90
Klax	39,90
Nemesis	47,90
Qix	31,90
Teenage Mutant	55,90

Sega Mega Drive

Grundgerät kpl.	249,90
Japan-Adapter	25,90
Joypad	39,90
Arcade Power St.	89,90
Aeroblaster	79,90
Altered Beast	33,90
Crackdown	59,90
E-Swat	49,90
Elemental Master	65,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	45,90
Herzog Zwei	47,90
Hurricane	39,90
Ken North	49,90
Magical Hat	73,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	63,90
Musha Aleste	75,90
Shadow Dancer	65,90
Strider	64,90
World Soccer	45,90

SUPER FAMICOM

Grundgerät	569,90
Actraiser	99,90
Bombuzal	79,90
Final Fight	124,90
F Zero	104,90
Gradius	119,90
Populous	104,90

PC ENGINE

PC Engine GT	659,90
Bomberboy	79,90
Cyber Combat	79,90

Alle Preise sind Importe,
ohne deutsche Anleitung.

Preise zuzüglich
Versandkosten DM 7,50.

Goonies II (NES)

Karten zum ältlichen "Goonies II" erhielten wir von Manfred Schneuwly aus Kerzers in der Schweiz. Seine Legende:

- x Tür
- x1 Energie, Schlüssel
- x3 Frau fragt:
- x4 Fire Box
- x5 Goonie
- x6 Goonie
- x7 Taucheranzug
- x8 Regenmantel
- x9 Jump-Schuhe
- x10 Leiter, Bomb Box
- x11 Goonie
- x12 Fire Box
- x13 Annie
- x14 Helm
- x15 Fire Box
- x16 Schlüssel
- x17 Goonie
- x19 Fire Box
- x21 kugelsichere Weste
- 7 Bumerang, Brille
- 14 Turbo-Schuhe
- 17 Goonie



Super Monaco GP (Mega Drive)

Kleiner Gag von Ken Takeda zum Abschluß unserer Videospieletips: Wenn Ihr das nächste Mal als Sieger ein Regenrennen (Wet Conditions) beendet, solltet Ihr beim Überfahren der Ziellinie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt halten.

wi

Super Mario Land (Game Boy)

Zusätzlich zu diversen Mario-Tips in den letzten Ausgaben ließen uns Thomas Schmidt aus Ditzingen sowie Peter Polak und Martin Wodok ("Von Welt 1 — 1 bis Welt 2 — 3 kann man bei guten Bedingungen 33 Leben bekommen") aus München noch einige superpräzise Karten zu-

kommen. Thomas' Tips: Springt grundsätzlich alle zerstörbaren Steine (auf den Karten als "Rahmen" dargestellt) an, um auch wirklich kein Extra und keine Münze zurückzulassen. Sobald sie zum Felsen (als schwarze Steine dargestellt) geworden sind, könnt Ihr davon ablassen. Betretet alle Röhren, auch wenn sie eine Pflanze oder einen Torbedowerler enthalten.

Auch die Fragezeichen sollten selbst in ungünstigsten Situationen von Euch angesprungen werden.

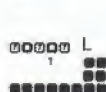
wi

Level 1 - 3, 1. Bonushöhle: 2. Reihe von unten, 1. von links enthält Pilz/Blume

Level 1 - 1: Extra - Mario



Level 1 - 3:



L = Löwe
Beim Pfeil 2-mal springen, dann erscheint ein Aufzug

Level 2 - 1:



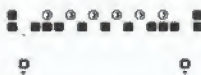
Der Stein, auf den der Pfeil zeigt, ist unsichtbar und enthält Extra.

Level 2 - 1, 1. Bonushöhle:



Zuerst durch Stelle des oberen Pfeils gehen, um obere Münzen zu bekommen. Dann bei unterem Pfeil springen.

Level 2 - 1/2, Bonushöhle:



Einer der beiden Steine über dem Pfeil erscheint bei Sprung.

Level 3 - 1:



Beim X warten, bis geflügelter Stein zerstört ist. In einem Bild kann beim Pfeil ein Herz erzeugt werden

Level 3 - 2:



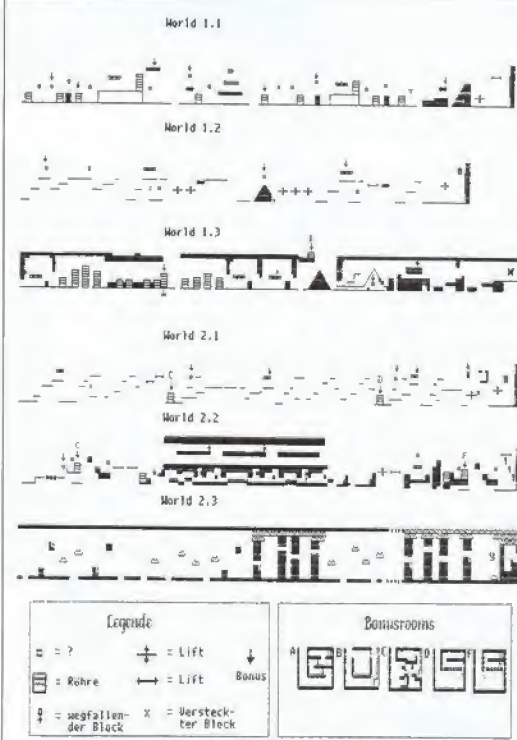
Beim Pfeil zweimal springen, dann erscheint ein Aufzug.

Level 3 - 3:



Der einzelne Stein erscheint erst nach Sprung.

Level 4 - 1: 1. Röhre links, rein und nach rechts drücken
Level 4 - 2: Beim 1. Torbedowerler rein und nach rechts drücken



Studiert die Karten genau, falls Ihr immer noch Probleme im "Super Mario Land" habt

THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Teil 4

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteuer durch die finsternen Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche

Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's einen Reiseführer durch die Bürokratenstadt Lansk, die Stadt des "Yellow Mud Toad", und wir nehmen das magische Labor von Lanac'toor etwas genauer unter die Lupe. Ebenfalls besucht haben wir ein

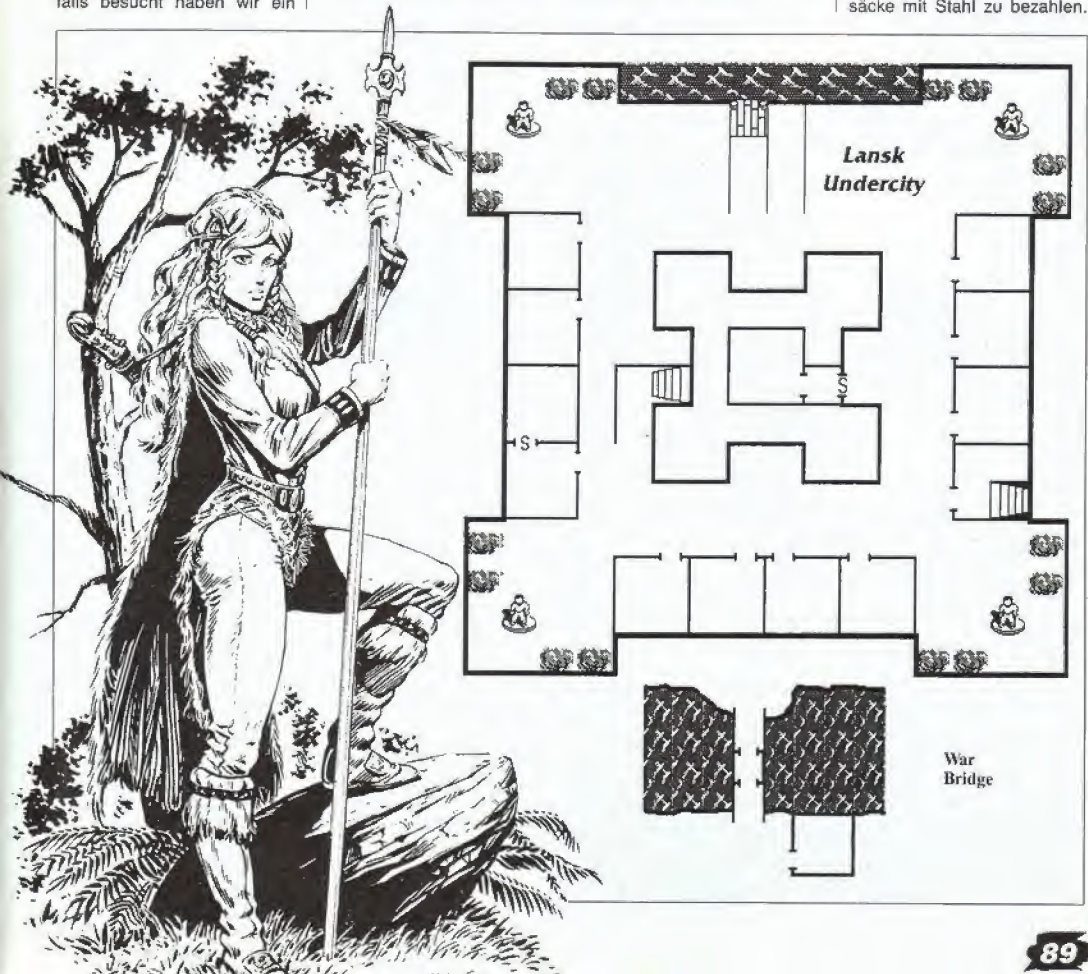
Finstere Monster und Bürokraten warten auf Euch in der neusten Folge der Dragon Wars-Clue-Book-Serie. Paßt auf, das Euch nicht der böse Drache erwischt.

Dragon Wars Clue Book

Schmugglernest. Für alle, die schon am Ver zweifeln waren, gibt's heute die versprochenen restlichen Monster aus "Might & Magic II". mh/vw

Schwer bewachte Brücke

Die Soldaten, die an der Brücke stationiert sind, die Lansk mit der Insel der Sonne verbindet, verdienen nicht schlecht am Krieg. Reisende sind gezwungen, hier eine schamlos hohe Gebühr zu bezahlen, die unter dem Deckmantel der Zollinspektion verlangt wird — in Wahrheit ist dies reiner Straßenraub. Beim ersten Mal werdet Ihr wohl keine andere Wahl haben, als zu zahlen. Später, wenn Eure Gruppe stärker geworden ist, tut Ihr gut daran, diese Sacktüte mit Stahl zu bezahlen.



STARKILLER

37

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 9

"Wer einmal mit dem Blechnapf spricht"

Starkiller und seine Mannen haben einen gefährlichen Auftrag angenommen. Schließen sie ihn nicht termingerecht ab, drohen Folter, ein langsamer, qualvoller Tod und andere unfreudliche Dinge. Die Frist läuft langsam ab...

STARKILLER ERWARTEN SCHLIMME ZEITEN: DIE SITTEN IM HOCHSICHERHEITSTRAKT DES STAATSKERKERS VON TITANO SIND RAUH...

NICHT SCHUBSEN!

WIE GEHTS?

HM, DIE HIESIGEN EINHEIMISCHEN WOLLEN MIR IHRE BRÄUHE ZEIGEN. DAS IST SICHER ALS HÖFLICHE GESTE GEDACHT... ALSO IMMER SCHÖN MITMACHEN...

GRRR!

ETWAS SPÄTER...

SCHEINT EIN GANZ HARTER BURSCHE ZU SEIN...

MIT DEM LEGEN WIR UNS BESSER NICHT AN...

ÜBERLEGT MAL, MIEVIEL HIT POINTS DER HABEN MUSS!



...ICH BIN SCHLIESSLICH GAST AUF DIESEM SCHÖNEN PLANETEN... ALSO WOLLEN WIR DEN EINGEBORENEN NICHT DEN SPASS AN IHREN FRÖHLICHEN RITEN VERDERBEN?

HÖCHSTE ZEIT, WIEDER EINEN BLICK AUF UNSERE ANDERE HANDLUNGSEBENE ZU WERFEN.

ICH FASSE DIE STRATEGIE ZUSAMMEN...

...TRAUTOR HAT HEUTE EINEN AUFTRIIT IN EINER FERNSEHSHOW, BEI DER ZUFÄLLIGER-WEISE AUCH ULTIMA AN-WESEND IST!

OOOOO L OF MAI LOOOVE TUUUU!

WITZBALL MUSS WÄHREND UNSERER ABWESENHEIT DAS RAUMSCHIFF HÜTEN. ICH WERDE DIE KOORDINATION ÜBER- WACHEN!

GRRRR!

TRAUTOR KANN ULTIMA MIT SEINEM HERBEN CHARME PARALYSIEREN. EIN FREIWILLIGER MUSS IN DIESER ZEIT VERSUCHEN, UNTER EINSATZ SEINES LEBENS DIE DOSE AUS ULTIMAS RAUMSCHIFF ZU ENTWENDEN.

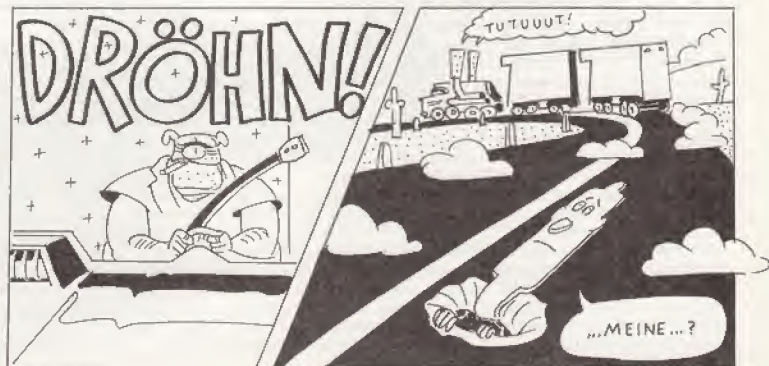
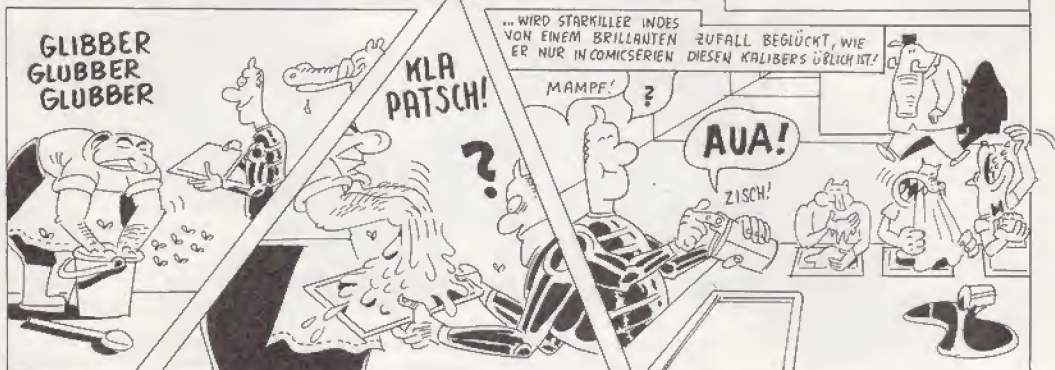
FREI- WILLIGER?

DU BRÄUCHEN HABEN KEINE ANGST ... WENN DU WERDEN BEFRETET VON WACHEN AN BORD VON RAUM- SCHIFF, TRAUTOR WERDEN ORGA- NISIEREN SCHÖNES HEIDEN- BEGRÄBNIS?

LAUT MEINEM CHRONOMETER VERBLEIBEN BIS ZUM ABLAUF DER FRIST EXAKT...

FLOTTER SPRUNG ZU DONDORODON, WO EIN OBER- MOTZ DER PRESTER- FRITZEN EINE AN- SPRACHE ZU EIN PAAR KUMPELS HALT

...SEKS STUNDEN IRDISCHER ZEIT. RECHNUNG VER- BLEIBEN DEN UNGLAUBIGEN, UM DIE ORAKEL- DOSEN ZU BESCHAFFEN



FORTSETZUNG FOLGT...

Diese Actionspiel-Entwickler haben mehrfach gezeigt, daß sie technisch einiges auf dem Kasten haben. Deshalb: Laßt Factor Five an die Konsolen!

Seit "Katakis/Denaris" gehören Factor Five zu den begabtesten Entwicklern rasanter 16-Bit-Actionspiele in Europa. Der stark "R-Type"-inspirierte Horizontal-Scroller ließ nicht nur Amiga-Besitzern, sondern auch die Softwarehäuser international aufhorchen. Wer wäre eher dazu geeignet gewesen, das offensichtlichste Vorbild R-Type auch ganz offiziell auf Amiga und C64 umzusetzen als Holger Schmidt, Thomas Engel, Andreas Escher, Julian Eggebrecht und Chris Hülsbeck? Electric Dreams besaß die Rechte am Kultautomaten und ermöglichten so Factor Five ein weitere brillante Konvertierung. Im letzten Jahr nahmen sie sich die 16-Bit-Version von Manfred Trenz's "Turrican" vor und wieder hatten die Kritiker Grund zu jubeln.

POWER PLAY: Bisher liefen all eure Programme in Deutschland über Rainbow Arts. Bleibt das auch bei zukünftigen Produkten so?

Factor Five: Die meisten von uns sind nicht mehr fest bei Rainbow Arts angestellt. Bei Katakis war die Sache noch einfach: Wir haben das Spiel entwickelt, Rainbow Arts hat's gekauft. Bei "R-Type" wiederum schuf erst Rainbow Arts die Möglichkeit, eine Umsetzung zu machen. Der Rest ergab sich eher zufällig: Ursprünglich wollte Manfred Trenz Turrican selbst auf 16 Bit umsetzen, Holger wurde als technischer Berater hinzugezogen. Die "technische Beratung" weitete sich aus und schließlich wurde der 16-Bit-Turrican zum Factor-Five-Produkt. Bei unserem nächsten Projekt arbeiten wir jedoch frei und lassen uns diesmal nicht dreinreden.

POWER PLAY: Eure Actionspiele lassen auch prominente Konsolentitel teils recht blaß aussehen. Reizt es Euch, selbst für eine reine Spielmaschine zu entwickeln?

Factor Five: Wir sind noch



Factor Five (v.l.n.r. Chris, Julian, Stefan, Holger) grinst: Kein Wunder, für ein Power-Prädikat werden selbst coole Entwickler schwach.

DIE GLORREICHEN

skeptisch. Man braucht unglaublich viel Glück, um für Konsolen entwickeln zu können. Momentan haben wir noch keine Vorlieben, wären aber am Mega Drive und Nintendos Super Famicom interessiert.

POWER PLAY: Plant Rainbow Arts eure Spiele für Videospielsysteme umsetzen zu lassen?

Factor Five: Ja, Turrican wurde in England für den Game Boy toll umgesetzt, von der Mega Drive und einer PC-Engine-Version waren wir jedoch leicht enttäuscht. Die sehen dem Amiga-Turrican einfach zu ähnlich. Deshalb würden wir Turrican II am liebsten selber machen.

POWER PLAY: Stichwort Programmierer: Woran liegt es Eurer Meinung nach, daß die Japaner den Europäern in Sachen Spielbarkeit und Game Design so weit voraus sind?

Factor Five: Zuerst einmal muß man klar trennen zwischen Leuten wie Andy Braybrook oder dem "namenlosen Ocean-Programmierer". Außerdem haben die Japaner mehr Programmierer und mehr Geld. Ein Gros der englischen Actionspiele sind Kon-

leprogrammierer" anzugehen?

Factor Five: Ja gut, es könnte durchaus sein, daß sich das Medium in den nächsten Jahren etabliert und ein neues Berufsbild entsteht. Vielleicht erleidet das deutsche Computerspiel aber auch das gleiche Schicksal wie der deutsche Film. Die große Frage ist, ob sich deutsche Firmen aufraffen, selbst Cartridges zu produzieren. Da ist der Knackpunkt: Das kann sich noch keine Firma leisten.

POWER PLAY: Könnten sich zu diesem Zweck nicht einfach die drei größten deutschen Firmen zusammenschließen?

Factor Five: Da müßte man die Geschäftsleute fragen, wir Entwickler hätten daran natürlich ein starkes Interesse. Dummerweise ist in Deutschland eine Firma automatisch gleichbedeutend mit einem Publisher und die sind sich natürlich spinnefeind.

POWER PLAY: Dadurch geraten die Deutschen natürlich in Verzug...

Factor Five: Das sind sie jetzt schon. Zudem kann man nicht einfach zu Nintendo gehen und ein fertiges Spiel verkaufen; am Beispiel David Brabens "Elite" hat man das sehr schön gesehen. Die "Battle Squadron"-Leute hingegen hatten das Glück, mit ihrem Amiga-Spiel gleichzeitig den Einstieg in die Mega-Drive-Entwicklung zu finden. Das hätte uns natürlich auch gefallen: Wir hätten in unsere Spiele viele neue Features und Ideen einbauen können. Oder beide Teile von Turrican in einem Rutsch auf ein Modul...

Als nächstes planen wir wieder ein Actionspiel; eventuell sogar zwei, falls wir um die ST-Umsetzung herumkommen. Verraten wollen wir darüber noch nichts.

Diesmal halten wir uns strikt an die Regel: Erst wird programmiert, dann die Werbetrümmer gerührt.

Die abschließende Frage nach den persönlichen Spielefavoriten wurde von den vier anwesenden Factor-Five-Mitgliedern etwas kontrovers beantwortet. Als "oft gespielt" kristallisierten sich jedoch "Pilotwings" ("Aber die Ballerszene paßt überhaupt nicht, wirklich übel!"), "Lemmings" und "Gradius III". Der restlichen Lieblingsspiele liegen auf der Hand: "Super Mario World", "Aero Blasters" und, natürlich, "Turrican II". *wi*

ZUM SAMMELN

Curse of the Azure Bonds, Teil 1

MS-DOS • AMIGA • C64

Tobias Brenner aus Esslingen hat "Curse of the Azure Bonds" durchgespielt. Hier seine Erfahrungen:

Als gute Gruppenzusammenstellung hat sich bei mir ein Paladin, ein Förster, ein Magier, ein Krieger, ein Kämpfer, ein Dieb (der Dieb ist eigentlich zur Lösung des Spiels nicht nötig) und ein Kämpfer-Magier-Krieger bewährt. Nachdem wir uns bei einem Waffenhändler neue Waffen besorgt hatten und uns in Tilvort umhörten, stießen wir auf ein Tor im Norden der Stadt, welches bewacht wurde, weil angeblich der König vorbeikommen sollte. Wir wollten uns gerade abwenden, als die

königliche Kutsche vorbeifuhr. Eines der Bonds auf unseren Schwertern begann daraufhin zu glimmen, und wir stürzten uns auf die Kutsche, obwohl wir nicht wollten. Nach dem Kampf mit der Wache stellte sich heraus, daß der König gar nicht in der Kutsche war. Wir wurden abgeführt und in eine ungemütliche Gefängniszelle gesperrt. Entmutigt saßen wir da und warteten, als plötzlich ein Stein der Wand mit einem Poltern ins Zelleninnere fiel und einen jungen Mann freigab, der sich als Mitglied der Diebe vorstellte. Er brachte uns in das Hauptquartier. Wir wollten eben mit dem

sowie ihre Rüstungen mit. Die Bewohner Haps waren sehr abweisend. Doch einer erzählte uns von ihrer Not. Das Dorf war von einem Erefti und seinen Horden in Besitz genommen worden. Wir stellten den Erefti im Süden des Dorfs. Nachdem wir ihn besiegt hatten, waren die Bewohner des Dorfs viel freundlicher und ließen uns bei sich ausruhen. Doch schon kamen die nächsten Wünsche der Dorfbewohner. Wir sollten sie von dem Bewohner des Turmes vor ihren Toren befreien. Wir gingen deshalb in das Labyrinth unter Hap. Beim Durchsuchen stießen wir auf die Führerin der

Swanmays. Sie plazierte auf den Magier unserer Gruppe ein Zeichen, welches uns einen gefahrlosen Aufenthalt in der Höhle gewährte. Sie gab uns den Auftrag, den Teil eines Drachenherzens aus dem Turm zu beschaffen. Nach weiterer Durchsuchung der Höhle stießen wir auf eine Kammer, die ein fürchterliches Monster beherbergte, welches uns den Weg zum Turm versperrte. Wir vernichteten dieses untote Wesen und gelangten in den Turm. Dort wurden wir von Dracandos, dem Hausherrn erwartet, der uns durch die Macht seines Bonds auf die Zinnen des Turms führte, auf

denen sehr viele Drachen versammelt waren. Ein Streit entbrannte zwischen Dracandos und den Drachen. Die Drachen waren nicht von dem überzeugt, was Dracandos ihnen überuns erzählte. Sie brachten Dracandos dazu, sein Bond von unseren Körpern zu entfernen. Wir fühlten plötzlich die Freiheit, die wieder in unsere Gelenke und Muskeln zurückkehrte, und wir griffen Dracandos an.

Diese feige Ausgeburt eines klumpfüßigen Taschenspielfähers aber schickte seine Schergen in den Kampf und flüchtete selbst in das Innere des Turmes. Wütend wie wir waren, ei-

ZUM SAMMELN

Curse of the Azure Bonds, Teil 3

MS-DOS • AMIGA • C64

Alias und ihr Begleiter an. Die beiden waren, durch die Nachrich der Auferstehung Moanders beunruhigt, nach Yulash gekommen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Wir durchsuchten den ersten Stock der Höhle und fanden nichts als Monster, die vor uns wegliefen. Im zweiten Stock jedoch fanden wir ganz im Norden den Altarraum. Als wir diesen betrat, fanden wir die Hohepriesterin Mogion und einige ihrer Anhänger. Durch ihr Bond hatten sie uns unter Kontrolle. Plötzlich wuchsen Pflanzen aus dem Boden und fesselten Alias und ihren Begleiter Dragoonball. Währenddessen ließ

Mogion mit ihren Anhängern Moander erscheinen. Doch bevor er von der anderen Ebene vollständig auf dieser Ebene erschienen war, verschwand durch die Auferstehungseremonie das Bond Mogions von unseren Armen, und wir waren nicht mehr unter ihrem Einfluß. Inzwischen hatten sich Alias und Dragoonball von den Schlingpflanzen befreit und griffen mit uns in die Beschöpfung ein. Wieder einmal war unser Magier zu verdanken, daß wir den Kampf überstanden, indem er wieder den mächtigen Spruch benutzte, der die Gegner festhielt. Nachdem Mogion und ihre Anhänger

ger erschlagen waren, fanden wir den Panzerhandschuh Moanders und wollten gerade etwas verschunäulen, als eine donnerartige Stimme uns zum sammelzucken ließ. Drei Teile von Moander hatten die Reise zwischen den Dimensionen überlebt und griffen uns an. Uns kam es so vor, als schlugen wir in eine Wand. Auch die Magie unseres Zaubers vergrößerte sich, doch schaffte es, die Teile Moanders zu verwirren, um sie so vom Angriff abzuhalten. Nach ihrem Kampf schafften wir aber doch das Unmögliche, und Moander sackte in sich zusammen. Wir machten uns

POWER-Coupon

für meine kostenlose private Kleinanzeige in Ausgabe 6/91 von

Rubrik:

☐ Amiga ☐ Atari ST ☐ Nintendo

☐ C 64/128 ☐ Master System ☐ PC-Engine

☐ MS-DOS-PCs ☐ Mega Drive ☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer.

Einsendeschluß: 2. April 1991

NAME: _____

ADRESSE: _____

STADT: _____

PLZ: _____

TELEFON: _____

UNTERSCHRIFT: _____

DAUM: _____

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Curse of the Azure Bonds, Teil 2

schlugen wir Dracandros' Wache und machten uns auf, den Turm zu durchsuchen. Viele Fallen, Kämpfe und Besonderheiten begleiteten uns auf der Suche nach Dracandros. So trafen wir auf einen Zauberer, der ein Spiel mit unserem Magier trieb, was sehr gefährlich hätte ausfallen können, wäre unser Magier nicht so intelligent gewesen. Auch stießen wir im Laboratorium von Dracandros auf ein kleines Becken, welches nach längerem Suchen das Herz eines Drachen freigab. Somit war der Auftrag der Führer der Swamys ausgelöst, und wir traten uns schon auf ihre Belohnung.

zu und gingen zum Standing Stone. Dort erhielten wir von demselben Mann in der grauen Robe den Tipp, nach Yulash zu gehen. In Yulash angekommen, wurden wir sofort von einer Patrouille der Roten Feindern verhaftet und zu ihrem Kommandanten gebracht. Wir redeten höflich mit ihm, und er gab uns eine Karte von Yulash sowie die Versicherung, daß wir von den Roten Feinden nichts mehr zu befürchten hätten. Anhand der Karten konnten wir die Stelle finden, an der das Loch von Moander in den Boden gerissen war. Wir wählten den Aufstieg. Unten angekommen, schlossen sich uns

stecks eine besonders markierte Tür. Als wir diese öffneten, trafen wir auf den Führer der Fireknives, der in Ketten an der Wand die Prinzessin und einen ihrer Begleiter gefangen hielt. Anschließend war die Prinzessin auch von einem Bond besessen, welches sie veranlaßte, den König nach Tilveton kommen zu lassen. Aber sie stand momentan wohl nicht unter der Kontrolle des Bonds, denn sie stießte blitzschnell die Fesseln ab, schlug den Anführer der Fireknives nieder und rief uns zu, uns der Wächter zu entziehen, bevor der Anführer wieder zu sich kam. Den Sieg gegen die

Fireknives verdankten wir zum größten Teil unserem Magier Corum, der mit einem mächtigen Spruch viele der Gegner tötete und sie so daran hinderte, gegen uns zu kämpfen. Bevor die Prinzessin den Anführer umbrachte, veranlaßte sie ihn, das Bond der Fireknives von unserem Arm zu entfernen. So waren wir nur noch von vier Bonds besessen. Nach dem Kampf löste sich die Decke auf, und der König erschien mit sehr vielen Männern. Wäre die Prinzessin nicht gewesen, hätte uns der König sicherlich töten lassen. So warf er uns rufen aus der Stadt hinaus. Gestärkt durch

die Tatsache, daß nur noch vier Bonds unseren Arm zierten, reisten wir durch das Land. Eine seltsame Begegnung machten wir am Standing Stone. Dort sah ein Mann in einer Robe und gab uns den Hinweis, im Süden das Dorf Hap zu durchsuchen. Auf dem Weg nach Hap stießen wir auf drei schwarze Drachen, die wir, schwer angeschlagen, vernichteten. In Hap angekommen, stießen wir auf Patrouillen der schwarzen Elfen. Diese Kreaturen sind durch sehr gute Rüstungen geschützt und sind gegen so gut wie alle Magieangriffe immun. Wir nahmen nach den Kämpfen ihre Waffen

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Assender:

Name/Vorname:

Spaßer:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

80133 Haar



Curse of the Azure Bonds, Teil 1

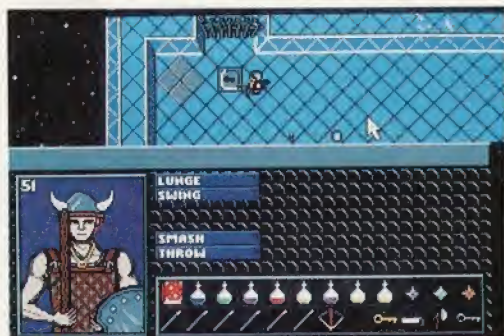
Curse of the Azure Bonds, Teil 3

wieder an den Aufstieg und besuchten den Mann an den Standing Stones, der uns den Tipp gab, das Schwarze im Norden zu suchen. Damit konnte nur die Stadt Zenill Keep gemeint sein. Wir machten uns auf den Weg in Zenill Keep angekommen, waren wir sehr verwundert. Die Bevölkerung hatte Angst vor uns, und die Wachen stellten merkwürdige Fragen. Nach näherer Untersuchung fanden wir eine Halbringstraße, die uns in den Gefängnisstrakt brachte, wo anscheinend Dimsart, der Weise, gefangen gehalten wurde. Nach seiner unblutigen Befreiung kam er mit uns. Er konnte

zwar nicht mehr mitkämpfen, war aber doch als Informant sehr brauchbar. Einige Räume weiter fanden wir eine alle Frau, die uns vor einem Alarteleportierte, vor den Alar des Betrachters Dexam. Das Bond von F'zoul Chembyl, der uns gefolgt war und mit dem wir nun vor Dexam standen, hielt uns unter Kontrolle. Chembyl war nicht da, daß Dexam uns umbringen wollte, deshalb wurde er von Dexam umgebracht. Der Tod Chembyls aber bedeutete für uns wieder ein Stück Freiheit mehr, denn durch seinen Tod wurde sein Bond von uns gestört, und wir konnten handeln.

Wir griffen an. Dexam war aber auf einen Kampf nicht vorbereitet und ergriff die Flucht. Wir wollten ihm folgen, doch die Wache Dexam ließ dies nicht zu, und es kam zum Kampf. Angeschlagen, aber immer noch von einem starken Siegeswillen besessen, machten wir uns auf die Suche nach Dexam und fanden ihn schließlich in der Stuwestecke seiner Höhle. Wir stellten ihn und erhielten dann das Amulett von Lythander. Damit hatten wir alle drei Gegenstände.

Fortssetzung folgt in
POWER PLAY 5/91



Traurig aber wahr: Darkspyre (MS-DOS/VGA)



In den Höhlen wird fleißig mit Monstern gekämpft (MS-DOS/EGA)

HELDENMURKS

Darkspyre

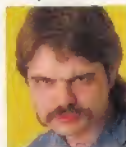
Die Götter des Krieges, der Magie und des Intelles sind furchtbar sauer auf die Menschheit. Deshalb haben sie einen großen Turm gebaut, der mutigen Abenteurern als Test dienen soll. Schafft es kein Held, vor Ablauf der nächsten paar Jahre diesen Test zu absolvieren, radieren die drei Burschen die komplette Erde aus.

In dem Action-Adventure "Darkspyre" dürft Ihr Euch an dem heiklen Test versuchen. Entweder bastelt Ihr Euch einen Charakter selbst zusammen, oder greift auf einen vom Computer ausge-

suchten Instant-Heroen zurück. Jedes der über 50 Stockwerke ist im "Gauntlet"-Stil aus der Vogelperspektive zu sehen. Um den Test zu bestehen, müßt Ihr in jeder Etage Monster vertrimmen, Gegenstände einsammeln, Schalter umlegen und kleine Puzzles lösen. Kurz vor Ende des Turms harren dann spezielle Levels, die vom jeweiligen Gott persönlich designt wurden und in denen besondere Aufgaben warten. Darkspyre benötigt mindestens 512 KByte und eine EGA- oder CGA-Grafikkarte. mh

Eine steht fest: Mit Darkspyre hat sich die Softwarefirma Electronic Zoo keinen großen Gefallen getan. Großspurig preist die Verpackung Darkspyre als tolles Fantasy-Rollenspiel an — was dem Spieler dann aber geboten wird, schrammt haarscharf an einer Frechheit vorbei. Fuzzel-Grafiken und eine Benutzer-

Na ja...



führung, die dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung in die Augen treiben, sorgen für den schnellen Griff zum Ausschaltknopf des Computers. Auch die rund 50 verschiedenen Labyrinth, die zahlreichen Monster und Gegenständen helfen da auch nicht mehr viel weiter.

EINSAM IST DER TAPFERE

Zeliard

Der amerikanische Adventure-Spezialist Sierra hat sich ein weiteres Mal in Japan bedient. "Zeliard" ist, ebenso wie "Sorcerian", ein fernöstlich geprägtes Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Diesmal müßt Ihr Euch allerdings auf eine Single-Reise einstellen, denn der Held ist ohne Begleitung unterwegs. Wie gewohnt startet der Recke in einer gemütlichen Stadt, wo er Details über seinen Auftrag erfährt und sich mit nützlichen Hilfsmitteln eindecken kann. Bezahlt wird mit Gold, das man in der örtlichen

Bank im Austausch gegen Almas bekommt. Diese Almas wiederum tragen manche Unholde mit sich herum, die vorwiegend in dunklen Höhlen hausen. Zur Verteidigung stehen diverse Zaubersprüche sowie etliche Waffen zur Verfügung, die im Kampf per Tastatur aktiviert werden. Das Spielfeld scrollt dabei brav in alle Richtungen. Um das Abenteuer erfolgreich zu meistern, sind acht verschiedene Höhlen zu durchkreuzen, die netterweise auf dem beiliegenden Poster andeuten. Kartografiert sind. mg

Zeliard sieht auf den ersten Blick interessant aus, verliert aber schon nach kurzer Zeit deutlich an Attraktivität. Die Handlung ist zu eintönig, um langfristig fesseln zu können. Rollenspieler werden interessante Puzzles,

Geht so



Actionfans sind die Geschicklichkeits-einlagen viel zu simpel und eintönig. Zeliard ist in erster Linie für Einsteiger gedacht, die sich weder bei Action- noch bei Rollenspielen zu den Profis zählen. Die ansprechende EGA-Grafik sowie die atmosphärische Musik lenken geschickt von dem mittelmäßigen Spielprinzip ab.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 28% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Game Arts, Zirkapreis: 75 Mark

MS-DOS 56%

Grafik: 67% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



So bunt, so fein, kann das ein C 64 sein? (C 64)



Mit 10 PS durchs ganze Spielzeugland (Amiga)

JUMP'N'FUN

Creatures

Die Fuzzy Wuzzys brauchen Hilfe: Ihre Suche nach dem "hippsten" Platz im Universum führt die putzigen Wuschelköpfe auf die Erde und von dort geradewegs in die Folterkammern gemeiner Dämonen. Vom Spieler gesteuert macht sich Clyde Radcliff, der letzte freie Fuzzy Wuzzy, auf den Weg, seine Artgenossen zu befreien. Die Welt von "Creatures" besteht aus Plattformen und Plateaus, Höhlensystemen und Wäldern. Trollige Bösewichte verstellen unserem Helden den Weg oder bewachen hochgelegene Orte in bunten

Fesselballons. Clyde kann von Glück sagen, daß er trotz seiner unsportlichen Bierbauchfigur springen und ballern kann. Außerdem vermag er seine Gegner durch bloßes Ausatmen ins Jenseits zu befördern (Knoblauch?). "Magic Potion Creatures" verstecken sich überall in der Landschaft: Sammelt Clyde genügend davon ein, mixt ihm eine befreundete Hexe daraus eine magische Waffe. Hat Clyde Höhlen, Wälder, einen Friedhof und zwei Folterkammern hinter sich gelassen, gelangt er in das Schloß der Dämonen. *wi*

Wer aufgrund der witzigen Spielanleitung und der beigelegten Fuzzy Wuzzy-Figur unbeschweren Jump'n'Run-Spaß für jüngere Semester erwartet, wird von "Creatures" bitter enttäuscht. Der Schwierigkeitsgrad

Gut!



läßt nur ausdauernden Joystick-Akrobaten eine Chance, alle anderen sind dazu verdammt,

auf ewig im ersten Level hin- und herzu hüpfen. Vor Frust bewahren hingegen die brillante Grafik, der fantasievolle Aufbau der Landschaft und ein paar eingestreute Gags. Echte Fuzzy Wuzzys genießen die Musik in Kombination mit zahlreichen Soundeffekten. Ein knallbunter Tüftel- und Geschicklichkeitsspaß.

BLEIFREI NORMAL BITTE

Car-Vup

Arnie ist rot, ein netter Bur-sche und hat vier Räder. Da er ein Auto mit Charakter ist, hat er eine Menge Freunde, um die er sich kümmern muß. Seine Kumpel sind nämlich von dem bösen Captain Grim entführt und irgendwo in acht Welten versteckt worden. Leider stellen sich der Befreiungsaktion eine ganze Menge übler Bur-schen in den Weg. Diese muß Arnie erst ausmanövrieren, um in den Levels voranzukommen. Insgesamt muß er 48 Ebenen nicht nur von Gegnern befreien, sondern auch noch umfärben. Sobald

Arnie über eine der zahllosen Plattformen brettet, ändert diese ihr Aussehen und ist damit für die bösen Mächte verloren. Damit das alles möglichst reibungslos vonstatten geht, darf Arnie zahlreiche Extras einsammeln. Neben Mörsern, Nebelwerfern und Superbomben sind stärkere Stoßstangen, Ersatzreifen und Ölkannen im Angebot. Wenn Ihr eine ausreichende Anzahl Bonusbuchstaben einfahrt, gibt es für Arnie ein Extraleben. Gesteuert wird das motorisierte Hüpf- und Springspiel mit dem Joystick. *vv*

Wäre Arnie vor zwei, drei Jahren auf Tour gegangen, ich hätte ihn sicher wohlwollender betrachtet. Der Zahn der Zeit macht jedoch auch vor Hüpf- und Springspielen nicht halt. Viele Programme dieser Art sind inzwischen zur

Gehst so



Dutzendware verkommen. Da hilft auch die vermeintlich große Auswahl an Extrawaffen und

Levels nicht weiter: Von dem eintönigen Joystick-Rauf-und-Runter hat man schnell den Auspuß voll. "Car-Vup" macht eine Weile Spaß und verstaubt alsbald im Regal. Diese wenig innovative Mischung bietet leider nur Durchschnittskosten für den gesungenen Jump'n-Run-Spieler. Arnie muß noch mal zum TÜV.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus, Zirk-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 70%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 55%

Grafik: 59% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 55%

Grafik: 59% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Das zieht ganz schön runter (Amiga)

NEU AUFGEKOCHT

Zarathrusta

Als Raumpilot einer galaktischen Untergrund-Organisation nehmt Ihr gegen das diktatorische "Empire" den Kampf auf. Leider fehlen Euren Truppen noch die nötigen Energiereserven in Form von Hochleistungsbatterien. Deshalb müßt Ihr mit Eurem Raumer drei Nachschubplaneten der Bösewichter besuchen und in insgesamt 50 unterirdischen Levels die Batterien mit einem Traktorstrahl aufsammeln. Leider verfügen die Planeten über eine unangenehme Anziehungskraft, die Euer Schiff gnadenlos zu Boden

zwingt, wenn Ihr nicht ständig mit den Schubdüsen gegensteuert. Ein falscher Druck auf die Steuerung und Ihr knallt an eine der in alle Richtungen scrollenden Wände. Zusätzlich sind die einzelnen Depot-Cavernen mit zahlreichen Fallen, Wachdroiden, Fahrstühlen und Türen gesichert, die Euch das Leben schwer machen. Wenn Ihr nicht mit dem Bordlaser zuschlägt, ist Eure Pilotenkarriere schnell beendet. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Batterien aufgesammelt, erhaltet Ihr ein Paßwort.

vw

Man nehme ein altbewährtes Spielrezept, streue ein paar neue Zutaten ein, koche das Ganze auf 16 Bit, und fertig ist ein vermeintlich neues Programm. Im Grunde ist "Zarathrusta" nichts anderes als ein technisch aufgeböhrt "Thrust"-Clone, der nichts wesentlich Aufregendes bietet. Hier wie dort kämpfen

Gehst so



Kevin Smiths "Thrust" ist wirklich schon zur Genüge ausgeschlachtet worden.

wir gegen die Gravitation, rotieren unser Raumschiff in alle Richtungen und sammeln Gegenstände auf. Bei mir fehlt das Verständnis, warum ein Klassiker unbedingt neu aufgewärmt werden muß. Das Spielprinzip von

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hewson, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

51%

Grafik: 53% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es **"SIM EARTH"** jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 FULCRUM"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele
haben einen original
BONNICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Österliche Eiersuche in grauer Vorzeit (Amiga)



Man könnte sich die Federn ausrumpfen (Amiga)

ECHT ANTIK

Prehistoric Tale

Wo jetzt noch dicke Dinosaurier friedlich wädeln, wird bald ein gewaltiges Erdbeben wüten. Die Dinos gingen urplötzlich hops, deren Eier mit dem Nachwuchs ebenso und die gesamte Evolution wäre im Eimer. Streng wissenschaftlich gesehen ist das natürlich Quatsch, aber schließlich muß der Zeitreisende Cronos ja irgendeinen ladenscheinigen Grund haben, wenn er die Saurier-Ara besucht. Die Saurierei sieht für Euch so aus; Ihr steuert Euren Cronos über Plattformen, die durch Leitern miteinander verbunden sind. Al-

le herumliegenden Eier und Dino-Babys sollte er aufsammeln und in seinem Teleportor abladen. Es krepchen und fleuchen diverse Untiere herum, die Ihr meiden solltet. Besonders rabiat sind ausgewachsene Dinosaurier-Mutts, die von der Entführung ihres Nachwuchses wenig begeistert sind. Indem man eine Ladung Mäuse auf einer Plattform ablädt, bleibt diese eine Zeitlang frei von wuschelnden Dino-Eltern. Nach jedem zehnten Level folgt eine von drei verschiedenen Bonusrunden, um tüchtig Punkte zu tanken. *hl*

Weich treffender Titel: Die Spielidee hinter "Prehistoric Tale" ist wirklich prähistorisch. Das Aufammeln von Dinosauriereiern konnte man bereits Anfang der 80er Jahre bei "Dino Eggs" auf dem C64 üben. Außer einem Zwei-Spieler-Modus ist den Programmierern bei ihrer Vergangenheitsbewältigung nicht viel

Na ja...



säuert, weil jenseits des Verfallsdatums veröffentlicht.

Neues eingefallen. Rasch breitet sich einläutend und unaufhaltsam die Langeweile aus. Das Spielprinzip gibt nicht genug her, um Amiga-Ansprüche des Jahrgangs '91 gerecht zu werden: Schlaflose Saurier-Suppen; stark angesäuert, weil jenseits des Verfallsdatums veröffentlicht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion, Zirk-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 23%

Grafik: 25% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

DA BRENNT DER BÜRZEL

Duck Tales

Wer von uns kennt sie nicht, die weltberühmte Comic-Familie aus Entenhausen: Die Ducks. Passend zur "Duck-Tales"-Serie gibt's nun das erste Computerspiel dazu. In "The Quest for Gold" müßt Ihr als Onkel Dagobert innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mehr Geld scheffeln als die Konkurrenz-Ente Mac Money-sack. Wer am Ende am meisten Gold zusammengekratzt hat, wird zur "Ente des Jahres" gekürt. Um an das große Geld zu kommen, kann Dagobert Aktien kaufen und verkaufen, in seinem Geld-

speicher nach seltenen Münzen buddeln und in der Welt nach verborgenen Schätzen suchen. Hier wartet je nach Schatzgebiet eine unterschiedliche Actionsequenz auf Dagobert. Vor der eigentlichen Schatzsuche muß ein Flugzeugrennen gegen Mac Money-sack gewonnen werden. Am gewünschten Zielort angekommen, müssen Dagobert und andere Familienangehörige sich hüpfend und rennend durch einen Dschungel schlagen, über Berge klettern, ein Labyrinth erforschen oder auf Fotosafari gehen. *mh*

Ich mag die Ducks. Von Anarcho-Donald über Geldgier-Dagobert bis zu Genius-Düsentrieb habe ich die Entenschar von Walt Disney in mein Herz geschlossen. Um so mehr schmerzt es, wenn ich mitansehen muß, wie die Ducks in einem derart miesen Computerspiel vermurkt werden. "The Quest for Gold" ist

Hilfe



ein Mischmasch aus Action- und Wirtschaftsspiel der schlimmsten Sorte. Die müden Actionsequenzen laufen auf einer solch primitiven Stufe ab, daß selbst ein Dreijähriger schreiend davonläuft und der Handelsteil sorgt für ein ausgeprägtes Schlafbedürfnis. Das haben die Ducks nicht verdient.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Disney Software, Zirk-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 13%

Grafik: 57% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Max will zu Mini — aber wie? (Amiga)

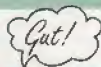
KRAFTFUTTER

The Power

Und wieder eine Attacke auf die kleinen, grauen Zellen: Der Spieler soll seine Spielfigur "Max" zu seiner Freundin "Mini" schieben. Dazu klickt er Max an, schlenzt den Joystick dazent in die gewünschte Richtung und Max saust los. Max stoppt erst wieder, wenn er auf ein Hindernis prallt. Bevor er zu Mini eilt, muß er alle Herzen, die sich im Labyrinth befinden, aufsammeln. Da das verwinkelt ist, ist es nicht einfach, sofort den richtigen Weg zu finden. Kommt man partout nicht weiter, sollte man die farbigen "Hilfsstei-

ne" benutzen, indem man sie als Stopper benutzt. Eine Tücke gibt es aber: Wenn man die falschen Steine zusammenschiebt, lösen sie sich auf — futsch. Dazu läuft natürlich ein Zeitlimit, das dem Spieler die Schweißperlen auf die Stirn treibt. In "The Power" können zwei Spieler gleichzeitig oder nacheinander, mit- oder gegeneinander spielen. Insgesamt gibt's fünfzig Levels Knobelspaß. Für jeden Gelösten spuckt der Computer ein Paßwort aus. War man gut genug, darf man sich in die High-Score-Liste tummeln. a/

Hat man den ersten Level gelöst, ist man verloren. The Power nagelt einen förmlich an den Monitor; so süchtig wird man. Die ersten Levels sind ein Kinderspiel, ab Level 15 wird's ziemlich knackig. Endlich mal wieder ein gutes Level-Design! Was Demoware da hingelegt hat, reicht sich nahtlos in die Riege



von "Puzznic", "Atomix" und "Atomino" ein. Und das ist auch der Grund, warum ich nicht restlos begeistert bin: Da sind zu viele Reminiszenzen verbraten worden. Trotzdem ist das Spiel empfehlenswert für alle, die gerne tüfteln. Ein Extralob geht an den Dragonware-Mix von Snaps "(I want) The Power".

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Kaiko, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

73%

Grafik: 52% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es **"SIM EARTH"** jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

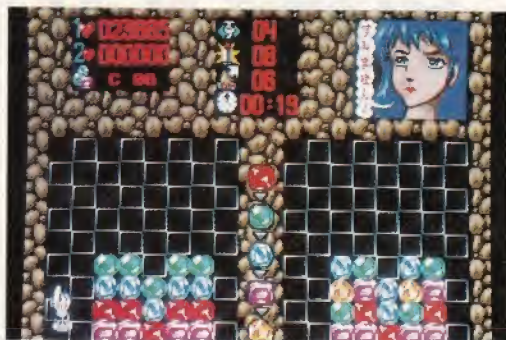
...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 FULCRUM"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele
haben einen original
BONICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Rot zu Gelb und Blau zu Grün: umfärben per Tastendruck (Amiga)

GLASPERLENSPIEL

Gem'x

Videospieler, die sich schon einmal mit Segas "Columns" beschäftigt haben, werden heimliche Gefühle bekommen: Die Programmierer haben offensichtlich so großen Gefallen an den glitzernden Klunkern gefunden, daß sie "Gem'x" ebenfalls mit diesen bunten Steinen ausgestattet haben.

In 26 Levels, die schön kontinuierlich im Schwierigkeitsgrad steigen, müßt Ihr alleine oder zu zweit vorgegebene Muster auf dem Bildschirm nachbauen. Euer Spielmaterial besteht aus Diamanten in fünf unterschiedlichen Far-

ben. Immer, wenn Ihr einen dieser Steine mit dem Cursor anklickt, verändert er in einer vorgegebenen Reihenfolge seine Farbe; direkt angeklickte Steine wechseln um zwei Farbwertigkeiten, danebenliegende um jeweils eine.

Stimmt Euer Muster mit dem vorgegebenen überein, gibt's Punkte und ein neues Muster erscheint auf dem Monitor. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, ist ein Zeitlimit eingebaut. In jeder Runde könnt Ihr, mit einer begrenzten Anzahl Bomben, schwierige Muster vom Bildschirm löschen. **vw**

Hinter der Spielidee von Gem'x steckt mehr, als es den ersten Anschein hat. Lassen sich die Muster in den unteren Levels noch problemlos nachbauen, so wird die Aufgabe später zunehmend schwierig und verlangt eine gehörige Portion Puzzle-Geschick. Gem'x macht aus einer einfachen Idee ein ansprechendes

Gut!



und durchdachtes Denkspiel, das lange motiviert. Da stört es auch nicht, daß die Zwischengrafiken (leicht bekleidete Japanerinnen) eher an die Kritzeleien eines frühpubertären Dreijährigen erinnern. Diese Entgleisung wird durch die entspannte Musikbegleitung wieder wettgemacht.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 64%

Grafik: 46% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

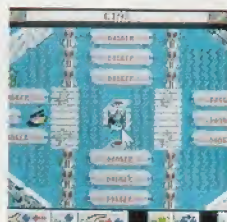
C 64

in Vorbereitung

WELTALL-STRATEGIEN

Breach 2

Gehst so



Breach 2: Taktikspiel um Laser und Roboter (MS-DOS/EGA)

Eingefleischten Strategiefans dürften die Programme der Firma Omnitrend bekannt sein. "Breach 2" ist der direkte Nachfolger zum ersten Teil der Si-Taktikreihe. Spielerisch unterscheiden sich beide Programme kaum, dafür wurde Grafik und Benutzerführung bei Breach 2 etwas aufgepeppt. Ihr steuert eine Gruppe Soldaten durch ein gutes Dutzend vorgefertigter Szenarien, die alle aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt werden. Habt Ihr Erfolg, gibt's rollenspiellähnliche Charakterpunkte, die Euch den Folgejob besser überstehen lassen. Wer mit den fertigen Missionen nicht zufrieden ist, darf sich per Editor beliebig viele eigene Aufträge

zusammenstellen. Wie sein Vorläufer spricht Breach 2 nur den hartgesottenen Taktikfan an. **mh**

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

61%

AMIGA

in Vorbereitung

Grafik: 40% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

KATZENJAMMER

Nine Lives

Hilfe



Katzenhasser dürfen sich bestärkt fühlen: Beim Diskettenabfallprodukt "Nine Lives" verbreiten die possierlichen Schnurrer nur fulminante Gereiz- und Genervtheit. In diesem antiquierten Jump-and-Run-Spiel steuert Ihr Ever Samtpfötchen durch vier recht große Levels. Per Feuerknopfdruk läßt das Pussy-Sprite ein Wollknäuel sausen, um lästige Gegner zu lähmen.

Zur Ideen-Ödnis gesellt sich eine dilettantische technische Ausführung. Die müde Mieze wird mit einem Ruckelscrolling durch die Gegend geholt, daß die Milch im Napf sauer wird. Lediglich die Musik erreicht halbwegs professionelles Niveau;

Pussys Rache: dann schon lieber Katzensaft (ST)

über das restliche Programm breitet man das Mäntelchen des Vergessens aus — alles für die Katz'n. **hl**

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 19%

Grafik: 30% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

DOPPELGÄNGER

On the Road

Hoppla, "Transworld" in neuer Verpackung? Nein, eine neue Handelssimulation und nicht einmal eine schlechte. In "On the Road" können bis zu sechs Spieler in zehn Schwierigkeitsstufen um die Krone der Fuhrergeschäfte wetteifern. Ihr prügelt Euch um Aufträge, Termingeschäfte und günstige Kredite. Ihr könnt Versicherungen abschließen und Spione anheuern. Das Speditions-geschäft wird realistisch simuliert, die Bedienung mit Maus und scrollender Europakarte ist einfach. Das ewige Anklicken von mittelmäßi-



Und morgen übernehmen wir die Deutsche Bank (Amiga)

gen Grafiken stört auf Dauer den Spielfluss: Etwas weniger "künstlerische" Menüs hätten dem Programm sicher gutgetan. *vw*

Gehst so

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Lifetimes, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 24% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 56%

Grafik: 24% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

ERGIB DICH

Badlands Pete



Jemand sollte sofort den Sheriff rufen oder ein Kopfgeld aussetzen: "Badlands Pete" wird auf die Computer losgelassen, und das muß unterbrochen werden. Der Bursche mit dem gar nicht so schnellen Colt wackelt durch mehrere horizontal scrollende Levels und schießt auf alles, was sich bewegt.

Das Programm ist eine einzige Frechheit: Der Spielbildschirm ist winzig, die Grafik beleidigt das Auge

Hilfe



Nicht schneller als sein Schatten: Badlands Pete (Amiga)

und die Sprites ruckeln durch den Willen Westen. So etwas haben Rothäute und Gunmen nicht verdient. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 11%

Grafik: 15% Sound: 30%

Schwierigkeit: leicht

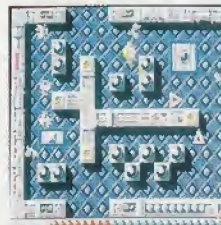
C 64

nicht geplant

MAX MAG'S PRIMITIV

Pyramax

Bei "Pyramax" gilt es, einen mysteriösen Tempel zu durchstöbern. Jedes Stockwerk ist in eine Anzahl rechteckiger Räume unterteilt, auf die man "Gauntlet"-ähnlich von oben herabschaut. Gescrollt wird auf dem ST natürlich nicht, verläßt man einen Raum, schaltet die Bildschirmdarstellung grob in den nächsten. Sei's drum, viel gibt's sowieso nicht zu sehen: Ein paar Monster wuseln, man selbst ballert auf verpuffende Mauerstücke und unidentifizierbare Sprites. Die unspektakulären Extras motivieren wenig, eine Zimmerdecke genauer unter die Lupe zu nehmen. Worum es eigentlich geht und wieso man durch die langweilige Umgebung



Eine Pyramide, in der's jede Mumie langweilt (ST)

irrt, erfährt man weder durch gewissenhaftes Studium der Anleitung noch durch trostlose Spielstunden. *wi*

Na ja...

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 21%

Grafik: 18% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

C 64

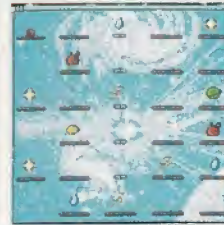
nicht geplant

STEINZEIT

Pop Up

Pop Up" gehört gleich aus mehreren Gründen ins Gruselkabinett. Grund eins: das Spielprinzip. Ein Ball hüpfet auf Plattformen und sammelt Extras auf, die er in späteren Levels verbrennen kann — schnarch. Grund Zwei: die Grafik. Sie ist fuzziig, schlammig gezeichnet und tendenziell vier Jahre hinter den Mond (nicht vier — eher fünf). Daß in der Anleitung für fünf schlappe Hintergrundbilder auch noch Furore gemacht wird, ist lächerlich. Grund drei: die Steuerung. Auf Knopfdruck springt der Ball besonders hoch. Wenn man den Joystick nach links oder rechts drückt, reagiert der Ball immer eine Zehntelsekunde zu spät — Ergebnis: Ball futsch, Spiel-

Hilfe



Pop Up — die große Schnarchparade (Amiga)

ler kaul vor Wut den Joystick zu Brei. Alles in allem: schauderbar altbacken, höchstens für Masochisten. *af*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS 38%

Grafik: 29% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Buck Rogers

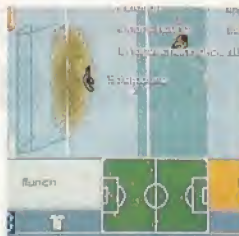
SSI stellt den Rollenspieler diesmal auf eine harte Geduldprobe: Das Kopieren und Entpacken auf Disketten dauert sage und schreibe 27 Minuten. Hat man diese Hürde genommen, erwartet einen gewohnt hohe Qualität. Das SSI-Spielsystem entführt uns diesmal in den Weltraum, wo nicht gezaubert, sondern mit Lasern geschossen wird. Wen die ewigen Fantasy-Szenarien langweilen, kauft mit "Buck Rogers" eine gelungene Abwechslung. Das neu eingeführte Skill-System bietet Abwechslung. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 82%

Grafik: 78% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Gazza II

Fußballerträume werden mit der Amiga-Umsetzung des Sportspiels "Gazza II" nicht gerade wahr. Steuerung und Spielablauf machen den Eindruck einer verzweifelten "Kick Off"-Imitation, bei der von links nach rechts statt von oben nach unten gesteuert wird. Diese Version wird immerhin durch einen ganz anständigen Managerteil aufgemöbelt, bei dem Ihr die Kickkunst mit ein bißchen Trainerstrategie verquirlen könnt. Keine Katastrophe, aber sondersich viel Spaß macht's auf Dauer nicht. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 40%

Grafik: 36% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



M.U.D.S.

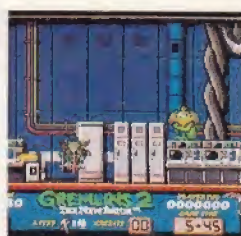
Die kleine Echse überläuft die Deckung im Mittelfeld, eilt dem Tor entgegen und... Patsch! Der Ork im Abwehrzentrum hat seine Aufgabe konsequent wahrgenommen: Spieler ramponiert, Ball haut ab, Schiedsrichter flucht. Endlich gibt's das fetzige Fantasy-Sportspiel "M.U.D.S." für den Amiga. Die Mischung aus American Football und Fußball mit Strategieeinschlag ist Sportfans zu empfehlen. Alle Tugenden der in Ausgabe 12/90 vorgestellten PC-Version blieben erhalten. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 75% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel



Gremlins 2

Auch auf dem Atari ST wurden die grünen Widerlinge gnadenlos von den Programmieren niedergemacht. Scrolling sucht man vergebens: Die Bildschirme werden schön brav umgeben, was die Vitalität des Spiels ganz gewaltig anfrisiert. Die Grafik ist etwas matter und die Musikbegleitung fällt, wie zu erwarten, auch magerer aus. Tut etwas für den Tierschutz: Laßt die Burschen leben und das Spiel im Schrank, damit ist allen gedient. Und für das Geld kann man sechsmal ins Kino gehen... *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST 38%

Grafik: 56% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Alpha Waves

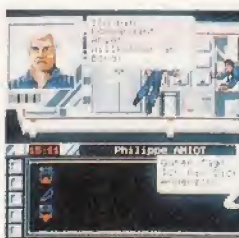
Mit einem Gleiter in einem Würfel herumhüpfen und alle paar Minuten etwas auf sammeln, das soll laut Anleitung einen meditativen Effekt haben. Meiner Meinung nach ist das Plattformspiel "Alpha Waves" auch auf dem Atari ST ein ausgemachter Quatsch — da steckt nichts dahinter. Die Grafik ist zwar noch flotter als auf dem MS-DOS-PC, aber das ändert an dem drögen Spielprinzip nichts. Schlimm, schlimm — hier haben die Programmierer eine Grafikroutine, aber keine Idee gehabt. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 38%

Grafik: 58% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Murders in Space

Das Adventure "Murders in Space" ist auf dem Atari ST fast identisch zur MS-DOS-Version. Die Grafik gleicht der der MS-DOS-Version aufs Haar. Dafür wurde der scheußliche Piepsersound etwas aufgetuscht, jetzt tönt gut digitalisiert "Murders in Space" aus dem Lautsprecher. Das Spiel selbst ist nicht gerade das Nonplusultra, aber ein netter Happen zwischendurch mit einer etwas ungewöhnlichen Thematik. Wer mehr von dem Adventure wissen will, sollte in POWER PLAY 3/90 nachschlagen. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 61%

Grafik: 57% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers

Welltlopa Buck Rogers treibt jetzt auch auf dem C 64 sein Unwesen. Im Stil der AD&D-Fantasyrollenspiele steuert Ihr durch dieses SF-Abenteuer eine sechsköpfige Truppe aus Marsianern, Venusianern, Erdbewohnern oder genetischen Superzüchtungen. Neu ist nicht nur das High-Tech-Szenario, sondern auch ein besonderes Skillssystem für die Charaktere. Nur die recht häufigen und langen Diskettenzugriffe trüben den Spielspaß dieser Version etwas. Trotz dem eine reife Leistung. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark

C64 80%

Grafik: 71% Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht



Dragon Strike

SSI muß sich Fragen lassen, warum es ein Programm wie Dragon Strike, das von flotter 3-D-Grafik lebt, überhaupt noch auf den C 64 umsetzt. Von dem tollen Drachenflugsimulator ist jedenfalls nicht mehr viel übrig. Die Grafik, die nur noch zum Teil aus 3-D-Flächen besteht, ist farblos, langsam und langweilig. Ein Fluggefühl kommt nicht auf. Nur die tolle Fantasy-Story ist dem C-64-Besitzer erhalten geblieben. Aber nur eine gute Story hilft eben nicht über einen mäßigen Spielspaß hinweg. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark

C64 32%

Grafik: 29% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Line of Fire

Plui. Bäh. Die Umsetzung des wenig geistreichen Dampfballerautomaten "Line of Fire" auf den C 64 wird durch die träge Joysticksteuerung und Klotzgrafik in tiefste Gurkenregionen befördert: Handelt es sich bei dem braunen Pfahl in der Landschaft um einen gegnerischen Soldaten oder um einen Baum? Bei soviel Schrott hört der Spaß auf. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 11%

Grafik: 17% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel



Bundesliga Manager

Der Amiga-Klassiker liegt jetzt endlich für den C 64 vor. Spielerisch bietet "Bundesliga Manager" alles, was Nachwuchsmanager begehren. Bis zu vier Personen können mitmachen; die Steuerung erfolgt per Joystick oder Maus. Leider ist die C 64-Umsetzung elend langsam und lädt ständig von Diskette nach, was bei einem grafisch so schlichten Spiel verwundert (,es wird doch nicht etwa in Basic programmiert sein?). *hl*

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 61%

Grafik: 14% Sound: 0%

Schwierigkeit: mittel



Dino Wars

Das grenzt an Betrug: Die C 64-Version des steinzeitlichen Taktikgemurkses kann man kaum noch als Spiel bezeichnen. Die Prügeleszenen war schon auf anderen Systemen extrem langweilig und überflüssig, der Taktikpart findet nunmehr jedoch gegen einen scheinbar zufalls gesteuerten Computergegner statt. *wl*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 30 Mark

C64 8%

Grafik: 19% Sound: 7%

Schwierigkeit: leicht



Space Quest III

Sierra hat seine "Drohung" wahr gemacht und das erste Spiel in deutscher Sprache herausgebracht. Wider Erwarten ist der Parser verständlich und bietet selbst hartnäckigen Grammatikattacken erbittert Widerstand. Wer nicht firm in Englisch ist, kann jetzt endlich das wohl witzigste aller Science-fiction-Adventures spielen — sogar der zynische Humor kommt zum Großteil in der Übersetzung rüber. Und Profis können (und das ist eine Super-Idee) auch wieder auf das englische Original umschalten. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark

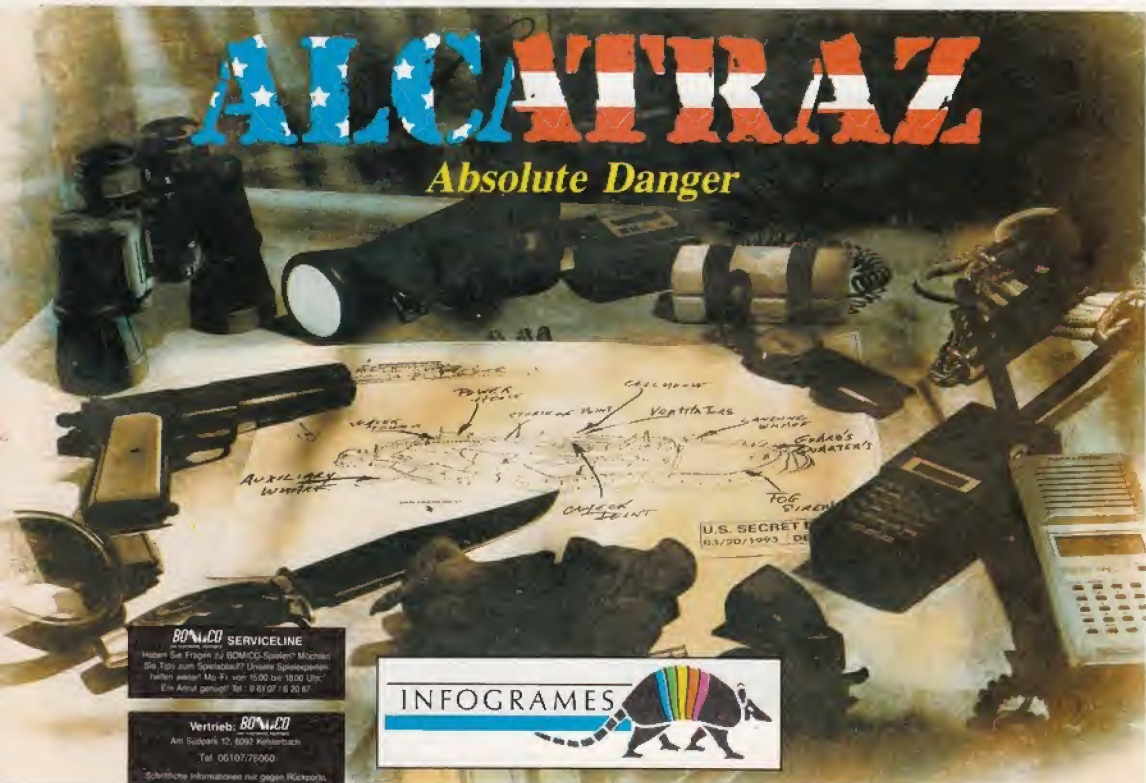
MS-DOS 82%

Grafik: 68% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

ALCANTARA

Absolute Danger



80MICO SERVICE LINE

Wozu Sie Fragen? (J) 80MICO-Spieler? Mochten Sie Tips zum Spielern? Unsere Spielergemeinschaften helfen Ihnen! Mo-Fr, von 10.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 8 20 87

Vertrieb: **80MICO**

Am Südpark 12, 8090 Kloten/Schweiz

Tel. 06107/70060

*Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto.

INFOGRAAMES



Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm wi

KILLER SPIELE



Die Frau am Boden:
Rollenverständnis in "Final Fight"

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ländern sind rein zufällig



"Operation Thunderbolt" bietet Feindbilder zum Anfassen



Nordafrika wird zum Schießfigurenkabinett



Wenn am Bildschirm geballert und gebrannt, gesprügelt oder gestoßen wird, sind es niedliche Figürchen, "Sprites" genannt, die als Monster oder Kampfböter ihr elektronisches Leben aushauchen. Sie sind Prügelknaben eines neuen Unterhaltungsmediums: Das Ballerspiel mit den greulichsten Gegnern kann auf einen Ehrenplatz im Regal eines Computerspielers hoffen. Die Generation der 16-Bit-Computer und -Videospielkonsolen lassen die Spiele, dank beachtlicher Hardware-Power, optisch und akustisch Zeichentrickfilmen immer ähnlicher werden. Wo man vor fünf Jahren auf unförmige Klötze schoß, tauchen nun ganze Geschwader realitätsnah simulierter Kampfflugzeuge auf. Je echter, desto besser: Was dem Vorbild grafisch und akustisch nahe kommt, gefällt Kritikern und Konsumenten. An das Stellvertretergemetzel gegen Science-fiction-Kämpfer und Fantasy-Monster hat man sich gewöhnt. Doch wie reagiert man auf die Konfrontation mit einem nahezu getreuen Abbild der Realität?

Stellungskrieg im Kinderzimmer: militärische Simulationen auf dem Monitor.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft: Titel wie "Silent Service II", "LHX Attack Chopper" und "M1 Tank Platoon" gehören besonders in Amerika zu den Verkaufshits. Auch deutsche Spieler reisen immer öfter als U-Boot-Kapitän oder Panzerkommandant in internationales Kriegs- und Krisengebiet. Dort trennt sich in "Szenarien" der Spreu vom Weizen: Der Spieler muß nicht nur sein jeweiliges Kampffahrzeug beherrschen, sondern auch vom Programm vorgegebene Aufträge ausführen. Anzeigen müssen überwacht, Landkarten verinnerlicht werden. Für die meisten Computerspieler ist das Arbeiten mit der simulierten Kampfmaschinerie trocken und komplex. Die befürchtete Breitenwirkung haben militärische Simulationen in Deutschland nicht. Für eine simulationstaugliche Hardware muß man gut 3000 Mark ausgegeben muß. Wer sich jedoch Zeit und Geld nimmt, mit dem simulierten Jet durchzustarten, sprengt Brücken, bom-

bardiert gegnerische "SAM"-Raketenstellungen und schießt Panzer ab.

Die Softwarebranche reagiert schnell auf politische Trends. War noch vor Jahresfrist die Sowjetunion der Feind, so verlagern sich die computerisierten Konflikte jetzt in den Nahen Osten. Die Firma "Microprose" geht so weit, ihre neue Simulation "F117 A Stealth Bomber" mit einem Irak-Szenario auszustatten. Nach Auskunft des Vertriebs wird diese Entgleisung in Deutschland nicht erscheinen.

Die Sicht des Kampfpiloten durch sein Head-up-Display gleicht dem Bildschirmaufbau einer Simulation: Man bringt zwei Fadenkreuze zur Dekkung, drückt den Feuerknopf und sucht das Weiße. Das Sterben auf dem Erdboden rückt dabei in weite Ferne. Das Hamburger Nachrichtenmagazin Stern zum Übergang des Raketen- und Luftkrieges in den Bodenkampf um Kuwait und Irak: "Die Nintendo-Phase am Persischen Golf ist vorbei. Die Videobilder von ferngelenkten Präzisionsbomben verblässen vor der grausamen Realität des Sterbens" (Stern 7/91).

Muskeln, Mädchen, Massaker: Action ohne Ende

Die Darstellung der Frau im Actionspiel ist auffallend. Im Gegensatz zu den karikaturhaft überzeichneten männlichen Feinden treten Frauen grundsätzlich realistisch bzw. idealisiert gegen den Spieler an. Beispiel: In Capcom's "Final Fight" metzelt man sich durch die urbane Endzeit. Die männlichen Feinde präsentieren sich als wandelnde Muskelberge mit Totschlagervisagen. Die sporadisch auftauchenden Frauen dagegen sind wohlgeformt und knapp bekleidet. Auf der Jagd nach dem High Score gibt's jedoch kein Pardon: Wie Ihre männlichen Gegenstücke enden auch sie im Staub.

Nichts Neues im wilden Videowesten oder grobe Verletzung der letzten Geschmacksgrenze? Ist Tontaubenschießen weniger geschmacklos als die Jagd auf Mädchen-Sprites?

Bei der Entwicklung des Ninja-Spiels "Revenge of Shinobi" zog sich Sega, vor ein ähnliches Problem gestellt, geschickt aus der Affäre: Alle weiblichen Gegner des spie-

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm w



Militärische Simulationen sind vor allem in den USA sehr beliebt

Iergesteuerten Shinobis sinken unter Shuriken-Beschuß auf die Knie, bleiben jedoch gnädig am (Bildschirm-)Leben. Dafür gab Sega im gleichen Jahr mit "Mystic Defender" haufenweise mutierte Säuglinge zum Abschuß frei. Könnte man diesem Produkt mit viel gutem Willen noch einen gewissen "Abstraktionsbonus" (Figuren und Handlung haben keinerlei Bezug zur Realität) zugestehen, handelt es sich bei den "Operation Wolf/Thunderbolt"-Spielen um härteste Söldnerkost. Auf die Maschinenpistolenattrappen des Automatenbilds mußten die Wohnzimmerkämpfer zwar verzichten, die Umsetzungen für Amiga und Atari ST schockierte dennoch durch digitalisierte Todesschreie und realistische Dschungel- bzw. Wüstenkriegsgrafik. Hautnah und doch stark vereinfacht: Beide Programme wanderten geradewegs auf den Index.

Sandkastenspiele im Computerzeitalter: Strategie pur.

Ähnlich sieht es mit Strategiespielen aus: Hier werden klassische Schlachten und Eroberungsfeldzüge nachgepielt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Napoleon vor Waterloo, überquert mit Cäsars Kohorten die Alpen oder erobert als Dschinghis Khan den Orient. Man schiebt abstrakte "Icons" über eine taktische Landkarte und konsultiert staubtrockene Tabellen.

Trotzdem steht neben vielen Baller-, Bomb- und Prügelspielen auch ein Teil dieser "Computerbrettspiele" auf wackligen moralischen Beinen. Ein besonders abstoßendes Beispiel kam vor einem halben Jahr in den Handel: Unter dem Deckmäntelchen historischer Genauigkeit wird bei "Rorke's Drift" die gezielte Dezimierung von afrikanischen Zukukrie-

gern propagiert. Machwerke dieses Kalibers gibt es leider zur Genüge und sollten durch Nichtbeachtung gestraft werden. Mit ein bißchen gesundem Menschenverstand ist die Spreu leicht vom Weizen zu trennen.

Einige Strategiespiele machen dem Spieler diese Entscheidung nicht leicht: Die Politicsimulation "Nuclear War" des amerikanischen Softwarehauses New World greift zu ätzender Satire, um dem Spieler den Rüstungswettlauf und Atombombengeprotze vor Augen zu führen. Doch der Anzeigentext "Strahlen Sie, bis sie glühen" und trockene Auskünfte wie "2 millions killed" gehen einigen zu weit. Ein *POWER-PLAY*-Leser anlässlich der Nuclear-War-Debatte in Ausgabe 11: "Mich regt die infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegsopfer in billige und zynische Witze zu verpacken (...) Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß." Ein anderer Leser antwortete darauf zwei Ausgaben später: "Ich halte Nuclear War für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen selber auf die Schippe nimmt und gerade durch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht." Ganz klar: Hier muß jeder selber entscheiden, ob er solch bitterböse Satire noch tragen möchte. Nachdenken sollte er darüber auf jeden Fall, schließlich wechseln mit dem Programm auch knapp 100 Mark den Besitzer.

Ein neues Medium im Kreuzfeuer der Kritik

Selbsternannte Experten waren vor der vermeintlichen Zeitbombe im Disketten-



schat. Folgt man der Berichterstattung, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine neue Generation von kalten Kriegern die Kinderzimmer verläßt. Da paßt es gut ins Bild, wenn der private Fernsehsender RTL-Plus in der Sendung "Explosiv" vom 29. Januar 1991 eine Automatenhalle besucht und sichtlich angetrunkene Spieler zum Golfkonflikt befragt: Die Antworten fallen entsprechend aus und unterstützen das Bild vom tumben Toren vor dem Bildschirm. Der verantwortliche Redakteur gibt sich tolerant und distanzier: "Die Faszination an Ballerspielen ist durchaus nachvollziehbar, für mich ist jedoch ein friedlicher (Computer-)Flug durch

den Grand Canyon genauso befriedigend." Bis heute wird dem Computerspieler die kritische Distanz zum Medium abgesprochen. Die Tatsache, daß nicht jeder Simulationsfan automatisch ein Militarist und Kriegsbeifürworter ist, geht zwischen Schlagzeilen wie "Oben ist's wie ein Videospiel, unten wird gestorben" (AZ München, Januar 1991) vollständig unter. Zwischen den spektakulären Videoaufnahmen des amerikanischen Generalstabs von "erfolgreichen" Einsätzen und dem Flug eines digitalisierten Kampfflugs im Computer liegen Welten: Das eine ist grausame Realität, das andere eine Simulation unter der Kontrolle des Spielers.

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Völkermord als Computerspiel:
Der Burenkrieg in "Rorke's Drift"

Ähnlich wie beim Film und in der Unterhaltungsliteratur ist es schwer, die Grenze zwischen dem Harmlosen und Verrohenden zu ziehen. In dem Moment, in dem reale Probleme politischer, sozialer und militärischer Art auf Schießspielkomplexität vereinfacht, dem meist noch jugendlichen Spieler verkauft werden, wird's gefährlich: Trotz Werbetexten, die "Authentizität" und "Realitätsnähe" des Produkts anpreisen, stimmt das präsentierte Wetbild nicht. Gewalt und Krieg sind nicht harm- und folgenlos wie auf dem Bildschirm.

Spielwiese kontra Schlachtfeld: Computerspieler vor der Wahl

Glaubt man aktuellen Softwaretitellisten, ist die Welle brutaler Gewaltspiele bereits wieder am Abflauen. Die beliebtesten Computerspiele des vergangenen Jahres waren die Freiheitskämpfer "Pirates" und "Secret of Monkey Island",

Satire oder Geschmacklosigkeit:
beißender Humor in "Nuclear War"Das Arsenal des Schreckens:
die Waffen der Intruder

die Eisenbahnersimulation "Railroad Tycoon", der sowjet-russische Knobelspaß "Tetris" sowie das bonbonfarbene Comic-Spielchen "Rainbow Island". Sollten sich eisenharte PC-Militaristen über Nacht wieder in friedliebende Normaljugendliche zurückverwandelt haben? Oder war es mit dem gefährlichen Verrohungseffekt doch nicht so weit her?

Für 1991 kündigt sich bereits ein neuer Chartbuster an: Bei Maxis' Okosimulation "Sim Earth" darf man sich mit naturwissenschaftlichem Geschick und viel Fantasie einen glücklichen Planeten zusammenbauen. Nur auf dem Bildschirm natürlich. wii/vw

WIE REALISTISCH DÜRFEN SIMULATIONEN SEIN?

Geht es um markige Sprüche und komplexe Flugzeug- und Panzersimulationen, gehört "Wild" Bill Stealey". Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, zu den schillerndsten Figuren der Softwarebranche. Er beantwortete uns ein paar Fragen zum Thema "Krieg am Bildschirm".

POWER PLAY: Mister Stealey, wieso reagieren Sie auf die gegenwärtige politische Situation prompt mit einem Irak-Szenario?

auf den Prozeß an, den seine Firma 1989 gegen die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften führte. Als Folge durften zwei indizierte Microprose-Produkte, "Gunship" und "Silent Service", wieder frei im Fachhandel angeboten werden)

POWER PLAY: Würden Sie es persönlich begrüßen, wenn sich Simulationen vermehrt auf den Nahen Osten konzentrieren würden und nicht (wie bisher) einen fiktiven "NATO gegen Warschauer-Pakt-Krieg"

Interview mit

"BILL STEALEY"

von Microprose



Bill Stealey liebt's kontrovers

Stealey: Weil das die Realität ist! Unsere Spiele sind Simulationen, die sich mit der realen Welt und ihrer politischen Situation beschäftigen. Deshalb gab es auch schon in "F-15 Strike Eagle II" ein Libyen-Szenario.

POWER PLAY: Denken Sie wirklich, daß solch ein Spiel, angesichts der Gefahr, in der sich nicht nur Tausende Ihrer Landsleute, sondern die ganze Welt befinden, angebracht ist?

Stealey: Absolut! Viele Menschen benötigen unsere Simulationen, um zu verstehen, was in der Welt vor sich geht. Microprose-Simulationen vermitteln mehr Verständnis für solche komplexen Dinge wie Luft- oder Seekrieg, als die meisten Fernsehsendungen oder Bücher.

POWER PLAY: "F117 A" wird wahrscheinlich in Deutschland nicht veröffentlicht werden. Glauben Sie, daß die vorsichtige Haltung Ihres deutschen Publishers gerechtfertigt ist?

Stealey: F117 A wird auch in Deutschland veröffentlicht werden! Selbst wenn der Regierung unsere Programme nicht gefallen, bestätigen einige Gerichtsurteile, daß sie für den Käufer höchst informativ und lehrreich sind.

(Bill Stealey spielt hierbei

behandeln würde?

Stealey: Meint Ihr das mit dem "fiktiven" West gegen Ost-Konflikt wirklich ernst? Ich denke, Gorbatschow hat momentan ernste Probleme. Die Euphorie über die momentanen Abrüstungsverhandlungen scheint mir angesichts der politischen und wirtschaftlichen Schwierigkeiten im Osten etwas verfrüht. Die Sowjetunion verfügt immer noch über die stärkste Armee der Welt — noch ist kein einziger atomarer Sprengkopf zerstört.

POWER PLAY: Denken Sie, daß Jugendliche, die Microprose-Simulationen spielen, wirklich über die Realität im Nahen Osten informiert werden?

Stealey: Sie werden auf jeden Fall ein Gefühl dafür bekommen, vor was für Problemen die Alliierten Truppen in der Wüste stehen. Sie werden erkennen, wie real und verlustreich ein bewaffneter Konflikt sein kann. Um den Gesamteindruck zu vervollständigen, muß man sich natürlich auch durch Bücher und die anderen Medien informieren. Nur so wird die ganze Problematik deutlich.

POWER PLAY: Mister Stealey, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

wi



Ein Videospieler im rosa Reich der Schalentiere

ARACHNOPHOBIA

Dangerous Seed

Im neuesten Ballerspiel von Namcot wimmelt es nur so vor mutierten Spinnen und Insekten. Auf "Easy" schießt sich der Spieler vertikal durch die neun Levels von "Dangerous Seed", auf "Normal", "Hard" und "Hardest" hat man entsprechend länger den Kammerjäger zu spielen. Wie oben bereits angedeutet, geht es durch die Welt mutierter Klein- und Kleinstvieher. Hält sich der Erfolg eines Feindfluges gegen diese in Grenzen, wird man unbarmherzig ein zweites Mal durch die gerade durchflogene Welt gejagt. Erst wenn die Abschußquote stimmt, gibt ein gewohnt großer Endgegner den Weg in den nächsten Level frei. Auffallend ist das ausgeklügelte Sonderwaffensystem: Auf

neun Seiten beschreibt die japanische Anleitung alle erdenklichen Kombinationen. Auf einer Feuertaste wird die Standardwaffe gezündet, auf der zweiten aktiviert man eine der drei verschiedenen "Seek'n'Destroy"-Sonderwaffen. Blinkende Gegner verwandeln sich unter Beschuß in ein Extrasymbol: Neben Speed-Ups, Energiesymbolen und zwei mehrfach aufrüstbaren Beibooten gibt es naturgemäß auch "echte" Sonderwaffen. Drei verschiedene können dreimal aufgerüstet werden. Außerdem kann man zwei andere Raumschiffe finden, an das eigene ankoppeln und über die dritte Feuertaste neu anordnen: Ein paar Dutzend neuer Waffenkombinationen werden damit möglich, wi

Außer Spinnen,

Krebsen und Insek-

ten und vielen, vielen

Extrawaffen steckt in

"Dangerous Seed" eigent-

lich nichts Erwähnens-

wertes. Gräulich ist die

Vertikallerei hübsch,

aber unauffällig dargestellt,

ähnliches gilt für die

Hintergrundmusiken

und die Soundeffekte. Dange-

rous Seed ist Ballern auf das

Gehst so



Nötigste zusam-

mengekurzt. Die

Taktiken und Flug-

bahnen der Feinde

sind ausgeklügelt

und originell, der

einstellbare Schwie-

rigkeitsgrad läßt

auch Anfängern ei-

ne faire Chance. Ein

Actionspektakel al-

ter Schule: Wenige

Gags und grafische Über-

raschungen, viel Spielbarkeit

und Spannung.

STECK
BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Namcot, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

63%

Grafik: 61%

Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

5 Jahre ASM

5 Jahre gibt es ihn schon, den **Aktuellen
Software
Markt.**

Da feiert nicht nur die Redaktion,
da wackelt ganz Eschwege.
Wenn einem so viel Gutes wird beschert,
ist das doch 'nen Wettbewerb wert!

Wie wär's denn mit zwei Wochen **Florida**
oder einem **Camcorder plus Videorekorder**
oder einem **Super Famicom**

Näheres findet Ihr in der ASM-Jubiläumsausgabe **3/91**
Bis dann!



Keep on gamblin'!

SCHNELL UND ORIGINELL

Gynoug

Nach dem Erfolg der Klaseballerei "Hellfire" hat man bei NCS anscheinend eine innige Freundschaft mit dem Actiongenre geschlossen. Anders ist es kaum zu erklären, daß mit "Gynoug" schon wieder ein heißblütiges Weltraumspektakel erschienen ist. Ebenso wie Hellfire wird hier vorwiegend horizontal gescrollt. Damit erschöpfen sich auch schon die Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger. Gynoug ist in vieler Hinsicht ein relativ ungewöhnliches Ballerspiel. Besonders beim Extrawaffensystem haben die Designer viel Kreativität inve-

Je mehr gleichartige Symbole Ihr hortet, desto massiver die Wirkung. Zur Wahl stehen u.a. folgende Extras: Schutzschild, Feuerkugeln, Laserblitze von oben und nach vorne, zielsuchende Feuerschweife und Luft-zu-Boden-Raketen.

Der Levelaufbau unterscheidet sich von Level zu Level total (mindestens fünf an der Zahl). Die Szenarien reichen von der Unterwasserlandschaft über klassische Altermersprunbauten bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. mg

Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Momentan erscheinen auf dem Mega Drive so viele exzellente Ballerspiele, daß ich aufpassen muß, nicht den Überblick zu verlieren. Gynoug reiht sich in eine Linie mit den Elitemodulen

Super!



"Thunder Force III", "Musha Aleste" und "Hellfire" ein. Es ist eines der originellsten und interessantesten Actionspektakel, die seit langer Zeit veröffentlicht wurden. Die Levels sind alle sehr lange, bieten je zwei grafisch gigantische Obermotze und jede Menge innovativer Feinde —

kurz gesagt, sie sprühen nur so vor Spielwitz. Technisch hat NCS gegenüber dem stotteranfälligen Hellfire deutlich dazugelern. Trotz enormer Sprite-Dichte traut sich kein Feind ohne Erlaubnis abzubremesen. Wer das Wort Extrawaffe noch hören und Aliens noch sehen kann, der kommt an Gynoug — schon wieder — nicht vorbei. Eines steht fest: Das Mega Drive ist momentan die ultimative Konsole für Freunde von erstklassigen Ballerspektakeln. Selbst hochgezüchtete Arcadeispiele kommen bei dieser Qualität oft nicht mit.

Das ist das Ballerspiel, auf das ich immer gewartet habe, nach dem ich jedoch nie zu fragen wagte. Durch ein Szenariogemisch aus Clive Barker's "Hellraiser" und NCS' "Hellfire" steuert man einen geflügelten Heroen, teils von blitzeschleudernden Schutzengeln eskortiert. Gynoug ist angefüllt mit genialen Effekten und schockierenden Gags. Der Schwierigkeitsgrad ändert sich abrupt, genau

Super!



so wie das Scrolling, die Hintergrundmusik (stellenweise sehr gut gelungen) und die Taktiken der Feinde. Nach dem geradlinigen Hellfire gelang NCS eine fantastische 180°-Kehrtwendung: die Spielbarkeit wurde dabei zum Glück nicht vergessen. Wer schon bei den dämonischen Endgegnern von "Ghouls n' Ghosts" weiche Knie bekommt, sollte das Modul jedoch besser im Regal stehen lassen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: NCS, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

84%

Grafik: 85%

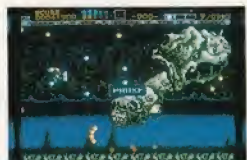
Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



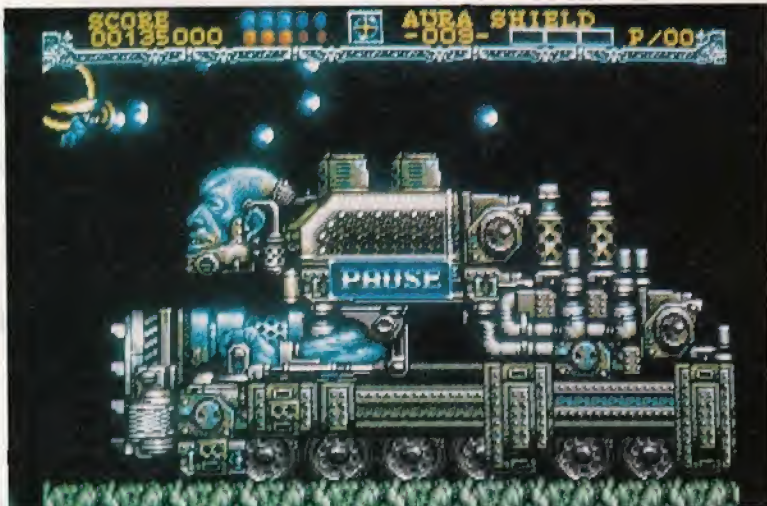
Der zweite Level spielt unter der Meeresoberfläche (Mega Drive)

tiert. Neben den beiden ausbaufähigen Standardwaffen (trichterförmiges Fächerfeuer und geradlinige Schußsalven nach vorne) könnt Ihr auf diverse "Zaubersprüche" zurückgreifen. Diese sammelt man unterwegs in Form von Schriftrollen ein. Bis zu drei Stück dürft Ihr auf Vorrat einheimsen.



Dieser Obermotz ist besonders am Hals verwundbar (Mega Drive)

Die Deutsche Bundesbahn arbeitet daran: Personenwagen im nächsten Jahrtausend. (Mega Drive) ▶



WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips&Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Scene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar



☒ JA, AMIGA TESTGUTSCHEIN

Senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für auch nicht geführte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufsgarantie:
Sie können
Ihre Bestellung
durch kurze
Mittellung an
die
Markt&Technik
Verlag AG,
Postfach 1304,
8013 Haar
innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Rechtzeitige
Absendung
genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

04/AG 10 14

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

WAFFENKLAU

Gaiares

Anfang des 30. Jahrhunderts ist Mutter Erde nur noch ein radioaktiv verseuchter Brocken Gesteins—die Reste der menschlichen Zivilisation kreisen in einer Raumstation um den toten Planeten. Die einzige Hoffnung, die noch besteht, um die Erde wieder zum Leben zu erwecken, ist ein geheimnisvolles technisches Gerät, TOZ genannt. Leider hat die intergalaktischen Rasse der Guller etwas dagegen einzuwenden. Denn am liebsten möchten sie sich selbst das TOZ unter den Nagel reißen. Also macht Ihr Euch in dem Mega Drive Actionspiel "Gai-

losballern könnt. Schnappt Ihr Euch mehrmals hintereinander (bis zu viermal) den gleichen Waffentyp, steigert sich Eure Feuerkraft. Der Clou: Verschiedene Gegnertypen haben andere Waffen. So könnt Ihr den Feinden vom normalen Laser, über Lenkraketen bis zum dicken Breitstrahl alles abknöpfen was das Actionleben leichter macht. Zusätzlich gibt es noch einen Schutzschild der unterwegs eingesammelt werden kann, und Smartbombs, die bei der Berührung durch das TOZ oder das Raumschiff alle Feinde vom Bildschirm fegen. mh

Mit Gaiares zündet ein weiteres superschwieriges Ballerleuwerk, das sich zu allem Überfluß auf dem Mega Drive zu gut präsentiert, um nicht zum vollständigen Durchspielen einzuladen. Die Hintergründe und Endgegner sind brillant dargestellt und rütteln kräftig am Grafikthron von "Thunderforce III". Schon in den ersten (und damit auch für Normalsterbliche einsehbar) Levels gibt's Abwechslung und Überraschungen zu Hauf. Das "Anzapfen" von



Gegnern ist klar eine der wenigen neuen Ideen im Genre der Horizontalballereien, die Möglichkeit, die eigene Geschwindigkeit fernab von Speed-Ups zu regulieren, ist ebenfalls noch lauffrisch. Trotzdem: Reißt selbst ein solch ausgereiftes und spielbares Produkt die Actionfreunde nicht mehr vom Hocker, sollte in Japan langsam umgedacht werden. Vielleicht ist das Mega Drive ja mehr, als bloßes Testgelände für neuartige Extrawaffen.

"Viel zu schwer", das erste Urteil. Aber hatte man sich erst einmal an das ungewohnte "Extrawaffenkauen" gewöhnt und studierte die Angriffswellen der Feinde etwas näher, überlebte das eigene Schiff immer länger und die Aliens immer kürzer. Besonders durch das Entwickeln die aber nicht ganz die Güteklasse eines "Thunderforce III" erreicht. Waffe ist am besten für welchen



Level und welchen Gegner) schraubt sich die Spieldauer in die Höhe. Zudem sorgen die furiosen Grafiken, besonders die der Obergegner für grafische Überraschungen. Alles in allem präsentiert sich Gaiares als wohl-durchdachte Ballerei, die aber nicht ganz die Güteklasse eines "Thunderforce III" erreicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

78%

Grafik: 86%

Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

res" auf, um das TOZ zu schützen und die Erde zu retten.

Durch mindestens vier horizontal scrollende Spielstufen, die jeweils in kleinere Abschnitte plus einem kräftigen Mittelgegner und einem noch kräftigeren Obermottz unterteilt sind, müßt Ihr Euch mit Eurem Raumschiff gegen die zahlreichen Angreifer zur Wehr setzen. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, ist Euer Schiff beim Start nur mit einer Minimal-Bewaffnung ausgerüstet. Um zu einer stärkeren Waffe zu kommen, habt Ihr das TOZ, das permanent als kleiner Satellit um den Raumer schwebt. Per Knopfdruck schießt das TOZ los, klemmt sich an ein Feindsprite und klagt die Waffe des Gegners, mit der Ihr (und das TOZ) jetzt drauf-



Tunnelflug durch Eisberge und kräftiger Maxilaser: Im Actionrausch mit Gaiares (Mega Drive)



Grafischer Auftakt zum Obermottz: erst eine Unterwasserschleuse, dann die Riesenmuschel, zuletzt der Obergegner (Mega Drive)

GENIAL VERTIKAL

Musha Aleste

Mit "Musha Aleste" schickt Toaplan einen weiteren Vertikal-Scroller an die heiß umkämpfte Ballerspielfront. Die sieben Levels, die man mit einem fliegenden Kampfroboter zu erforschen hat, sind grafisch vollkommen unterschiedlich gestaltet. Neben dem durchgehend parallax-scrolenden Hintergrund (aus dem Gegner teilweise auftauchen und abgeschossen wieder zurückrudeln) hat der Spieler auch auf Details zu achten, die in den Vordergrund hereinragen: Hochgeschwindigkeits-Salomflüge bietet Aleste ebenso, wie heiße Gefechte gegen

menlaufen lassen: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Panzerfestungen und fliegende Robotdämonen bewachen die Levelausgänge. Dagegen hilft natürlich nur ein ausgefeiltes Extrawaffensystem. Drei verschiedene Waffen können je viermal aufgeladet werden. Sammelt man kleine Extrakapseln, wird der eigene Flugroboter mit Minijets ausgestattet. Bis zu zwei umschwirren den Spieler gleichzeitig, der Rest wandert in die Vorratskammer. Die Waffen verschwinden unter Beschuß als erstes, danach kostet jeder Treffer ein Spielerleben. *wi*

Ein Jammer, daß "Musha Aleste" so schnell durchflogen ist: auf "Easy" braucht man maximal zwei Stunden. Ansonsten verhält sich die Ballerei mit grandiosen Soundeffekten, originellen Hintergründen und Monstersprites zu Konkurrenzmodulen wie "Galaga '88" zu "Space Invaders". Starke Nerven braucht man schon, sonst geht im Sprite-Getümmel die Motivation schnell flöten. Bleibt man ruhig und freundet man sich mit dem



schön komplexen Extrawaffensystem an, bekommt man hingegen eine faire Chance: Die Feindformationen und die Extrawaffenverteilung ist ausgeklügelt, mit jedem Versuch rückt der finale Endgegner ein befriedigendes Stückchen näher. Gefallen

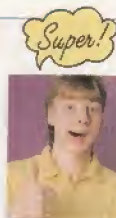
hat mir auch, daß einige Stereoeffekte den Blick auf die Statuszeile überflüssig machen: Ein dumpfes "Plink" bedeutet "Wartensammeln!", ein helles "Okay, Du hast den Mini-Jet!".



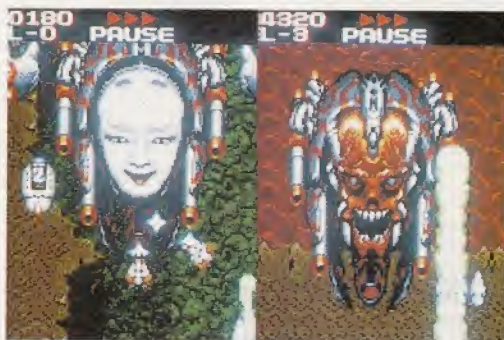
Aleste ist gleich durchgespielt

die obligatorischen Gegnermassen. Mit letzteren gaben sich die Entwickler besondere Mühe: Einige der größeren Feinde und der Zwischengegner müssen Stufe um Stufe zerstört werden oder verwandeln sich unter Beschuß in ein handlicheres (und gefährlicheres) Monster. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Obermütz-Jäger den Schweiß auf der Stirn zusam-

Musha Aleste sprengt die Grenzen herkömmlicher Ballerspiele. Es ist die grafisch und akustisch spektakulärste Actionorgie, die ich je gespielt habe. Dank den unerreicht fetzigen Musiklücken und den voluminösen Soundeffekten entsteht eine Atmosphäre, die einen die Umgebung total vergessen läßt. Man versinkt förmlich in den Explosionsorkanen der zerberstenden Aliens (die Musik unbedingt über Stereoanlage anhört).



Zugegeben, Musha Aleste tendiert etwas zur Hektik und manchmal tut man sich bei dem Sprite-Chaos auf dem Bildschirm mit der Orientierung etwas schwer. Dies alles beeinträchtigt aber nicht das unbeschreibliche Gefühl, wenn man sich durch grafisch und technisch brillant in Szene gesetzte Alien-Horden ballert. Noch nie gelang eine so perfekte Symbiose aus Optik und Akustik einerseits und Spielspaß auf der anderen Seite.



Aus eins mach zwei: Ein Mittelgegner verwandelt sich (Mega Drive).

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toaplan/Compile, Zirkapreis: 100 Mark

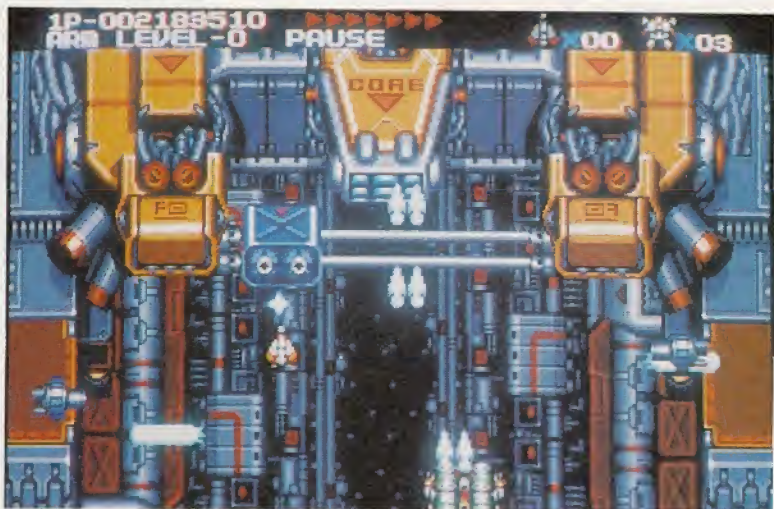
MEGA DRIVE

84%

Grafik: 86%

Sound: 89%

Schwierigkeit: einstellbar



"Mein Name ist Core, Hard Core!": Dieser Koloß ist einer der vielen "Endgegner" des letzten Levels (Mega Drive).

TAKTISCHER MAULKORB

Violent Soldier

Die klassischen horizontal scrollenden Ballerspiele erleben auf der PC-Engine zur Zeit eine Renaissance. Nach Hudson Soft's fabelhaftem "Aero Blasters" (siehe Test in POWER PLAY 2/91) schickt sich nun "Violent Soldier" von IGS an, in die Fußstapfen des Klassikers "R-Type" zu treten. Respektable sechs Levels mit Anfangs-, Mittel- und Endgegnern stehen auf dem Programm. Wie es sich gehört, werden in jeder Spielstufe sowohl neue Hintergrundgrafik-

An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkkraketen und Laser herum (jeweils in zwei Ausbaustufen). Außerdem kann man die obligatorischen Beiboote (dienen hier nur der Feindabwehr und feuern nicht mit) sowie Speed-Ups ergattern. Als Ersatz für den nicht vorhandenen Beam-Schuß baut man durch längeres Feuerknopfdrücken für kurze Zeit eine Art Schutzschirm um das eigene Raumschiff auf, der heranstürzende Aliens meist vernichtet. *mg*

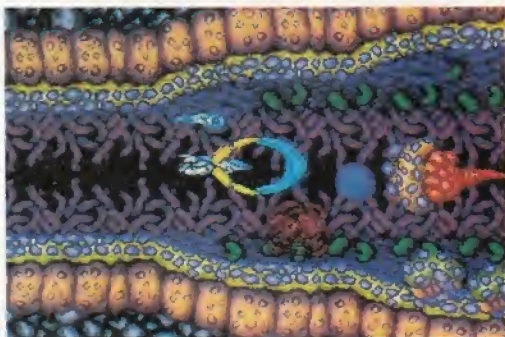
Violent Soldier kommt gerade recht, um der Ballerspielflut auf dem Mega Drive energisch entgegen zu treten. Die herrlichen Grafiken brauchen sich auch im Vergleich mit systemfremden Highlights nicht zu verstecken. Violent Soldier gehört

nicht zu den Ballerspielen, die man ausschließlich mit Intuition und Fingerfertigkeit meistert,



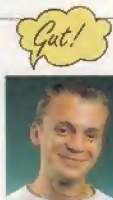
Ähnlich wie bei "Hellfire" muß man den Aufbau der einzelnen Levels im Kopf haben, und taktisch auf die verschiedenen Situationen reagieren. Dabei spielt der strategische Einsatz des Maulkorbs und die Waffenauswahl eine wichtige Rolle. Wer

konsequent durchdachte Ballerspiele mag, der kommt an Violent Soldier nicht vorbei.



Die Pilzköpfe rechts unten fliegen in wenigen Sekunden los

Violent Soldier ist geradlinige Ballerkost, durch ein paar wenige (durchaus interessante) Neuerungen dezent gewürzt: IGS konzentrierte ihre Talente mehr auf Spielbarkeit und Präzision, denn auf grafische Effekthascherei: Die Gegner und der recht konventionelle Aufbau der einzelnen Levels bieten kaum Grund zu ungläubigem Staunen, einzig das eigene Raumschiff



mit Schnabelrumpf und Offensivschutzschirm dürfte selbst Profipiloten unbekannt sein. Violent Soldier macht augenblicklich Spaß und entwickelte sich (hat man den Umgang mit Schild und Schnabel erlernt) zum extrem kniffligen Taktik-

Reaktionstest. Die ersten Level sind fairerweise leicht zu knacken, ab dem dritten geht's jedoch hart zur Sache.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

80%

Grafik: 76%

Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

ken als auch unterschiedliche Angreifer mit jeweils anderen Taktiken präsentiert.

Um sich von der breit gefächerten Konkurrenz abzuheben, wartet Violent Soldier schon zu Beginn mit einer interessanten Besonderheit auf. Über den Kopf Eures Raumschiffs wurde eine Art Maulkorb gestülpt, der den Vorteil vor Treffern schützt. Abhängig von der aktuellen Waffenausbaustufe kann man die Form des Maulkorbs verändern. Auf Knopfdruck öffnet er sich zunächst etwas, später ziemlich weit. Dieses taktische Manöver hat ganz bestimmte Auswirkungen: Je nach Öffnungsgrad verlassen immer mehr Schüsse Euer Raumschiff. Dafür ist es weniger gut geschützt wie mit geschlossenem Maulkorb. Je nach Situation müßt Ihr eine der drei Stufen (geschlossen, etwas offen, weit offen) einstellen.



In dieser Situation ist es ratsam, den "Maulkorb" des Raumschiffes zu schließen (PC-Engine)



**Das neue Heft mit
der Diskette ist da!**

**Das Super-Softwarepaket
für den Amiga-User.**

- "Musical Enlightenment", der Synthesizer auf Diskette. Über 30 Funktionen ersetzen beinahe ein Orchester. Lassen Sie Ihre musikalische Phantasie spielen.
- "Dex": Wer geschickt abkupfert, gewinnt. Dieses Logikspiel fordert auch die letzte Gehirnzelle.
- "Squarestone": Der letzte Stein verliert!
- "Tile": Domino in Farbe.

**Amiga Power-Disk 5 gibt es
ab 27.3.91 an Ihrem Kiosk**



Keiner schlägt schneller: Cody in Action (Famicom)

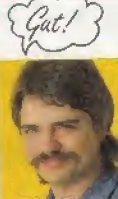
ERST HAUEN, DANN FRAGEN

Final Fight

Ppapa Haggar hat Ärger. Mitten im Großstadtschlingel von New York wurde Haggars Tochterlein von finsternen Gangstern entführt. Im Prügelspekakel Final Fight, das frisch vom Capcom-Automaten auf Nintendos Super Famicom umgesetzt worden ist, steuert Ihr wahlweise Väterchen Haggar oder Cody, den Freund der Tochter, auf ihrer Rettungsaktion. Haggar und Cody sind beide kampfgestählte Burschen, wobei sich Cody eher flink und behende durch die mindestens sechs horizontal scrollenden Levels prügelt, während Haggar fehlende Geschwindigkeit durch Kraft wieder wettmacht. In den einzelnen Stufen werden unsere beiden edlen Retter von allerlei zwielichtigen Fi-

guren attackiert, die allesamt der Fantasie eines New Yorker U-Bahnfahrers entspringen zu sein scheinen. Vom lederjackentragenden Roker, über Karatechamps bis zur Punk-Brut mit rosa Haaren wollen alle nur das eine: Haggar oder Cody verprügeln. Glücklicherweise können sich die beiden mit sieben verschiedenen Schlagarten sowie unterwegs aufgelesenen Waffen zur Wehr setzen. Zusätzlich sorgen etliche Spezialgegenstände für ein dickeres Punktekonto oder frischen verlorene Lebensenergie wieder auf. Sind alle Bildschirmleben dahin, brauchen Haggar oder Cody nicht zu verzweifeln, dank dreier "Continues" dürfen sie im alten Level weiterprügeln. *mh*

Besonders sanft geht's bei "Final Fight" ja nicht gerade zu. — Spätestens wenn Cody oder Haggar auf die "bösen" Punk-Mädels eindreschen, wird's geschmacklos. Aber trotz der fragwürdigen Brutalmaschine — Final Fight spielt sich einfach fantastisch. Von den ausgefeilten Schlagtechniken bis zur Vertei-



lung der Extras, hier stimmt fast alles. Die Gegner sind ausgeschlafen (gerade in höheren Spielstufen), und die Übergänge der einzelnen Spielstufen trotz einstellbarer Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung.

Zwar ist die Grafik nicht übermäßig originell, dafür sind die Sprites hübsch groß.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirkas-Preis: 150 Mark

FAMICOM

Grafik: 71%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

70%

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirkas-Preis: 100 Mark

NES

Grafik: 51%

Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

78%



Durch einen Bildschirmschaden gibt's leider nur Schwarzweiß (NES)

BAUERNSTERBEN

Chessmaster

Wer Schach erfunden hat, weiß keiner genau. Wer Chessmaster programmiert hat, wissen wir dafür ganz genau: Das erste Schachprogramm für NES und Game Boy wurde von Experten bei Software Toolworks auf Modul gebannt. Und wer die Computerversion "Chessmaster 2100" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet.

Das Programm wartet mit Feinheiten auf, die man auf den ersten Blick nicht erwartet. Geboten wird: Seitenwechsel, Zugsvorschlüsse für den Spieler, Schachuhr, Lösungshilfen für Schachprobleme, "Matt in X Zügen", Schwarz oder Weiß ausblenden, Sprachausgabe und vieles, vieles mehr. Eine Partie wird per 32stelligem Paß-

wort geladen oder gespeichert. Man darf alle Optionen mitten während einer Partie ändern. Die Figuren werden mit dem Joypad angeklickt und auf das entsprechende Feld gesetzt. Natürlich beherrscht der Chessmaster die internationalen Schachregeln. En-passant-Züge und Rochaden sind ebenfalls möglich. Wer nicht ganz firm mit den Regeln ist, holt sich das "Tutorial" auf den Schirm: Dann erscheinen zu jeder angeklickten Figur die Felder, auf die man sie setzen darf. 16 Schwierigkeitsstufen warten auf den Schachwütigen. Je smarter man den Computergegner einstellt, desto mehr Zeit nimmt er sich für einen Zug. Wer nicht warten will, kann den Computer zum Zug zwingen. *al*

Ich spiele gerne eine Partie Schach — allerdings lieber gegen einen menschlichen Gegenspieler. Doch wenn man dieses Modul sieht, bekommt man Lust auf eine Partie: Hier wurde an alle Eventualitäten gedacht. Es findet sich alles, was das Schachspielers Herz begehrt. Die 16 Spielstärken sind fein



dosiert und bieten für alle eine Herausforderung, die nicht gerade nach dem Meistertitel schielen — für mich reicht's dicke. Zwei Kritikpunkte: Chessmaster ist nicht gerade schnell, außerdem wäre eine Batterie zum Speichern nötig gewesen. Wer sich damit abfinden kann, sollte sich Chessmaster zulegen.

KÖNIGLICH

Chess-master

Super!



Die Partie "Locker gegen Game Boy" spitzt sich zu

Kaum hat man den Strom angeschaltet, ertönt "Welcome to Chessmaster" — Sprachausgabe für den Game Boy, das war mir neu. Es ist erstaunlich, was man mit dem kleinen Modul machen kann: 16 Schwierigkeitsgrade wählen, ein Replay ansehen, Züge zurücknehmen, das Brett nach eigenem Guldünken bestücken, ein oder zwei Spieler auswählen, Züge anbieten, das Eröffnungsbuch an- oder ausschalten, die Schachuhr einstellen. Man kann sogar Partien laden und speichern, was dank eines 32stelligen Paßwortes allerdings eine leichte Qual ist.

Wer die Computerversionen von "Chessmaster 2100" kennt, weiß, was ihn erwartet: Ein sauberes, starkes Schachprogramm, das nicht gleich

beim ersten ungewöhnlichen Zug verwirrt den König ins Matt setzt. Ein Problem gibt es allerdings. Auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt der Game Boy schwer ins Grübeln. Das kann bis zu fünf Minuten dauern. Trotzdem: Wer auf "Schach tragbar" steht, muß das Modul haben. Sehr schön! *al*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY

78%

Grafik: 51%

Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

TRAUMAUTO MIT ROSTFLECKEN

Out Run

Geht so



Der Zahn der Zeit nagt auch an schnuckligen roten Cabriolets

Vor gut drei Jahren bezauberte ein technisch grandioses Autorennen mit fetziger Musik beinahe alle Arcade-Freaks. Segas "Out Run" wurde zum Superhit in den Spielhallen. Nicht zuletzt die rasanten 3-D-Grafik — damals eine kleine Sensation — war für die Ausnahmestellung verantwortlich. Heute mulet das Spiel samt 3-D-Grafik weitaus weniger revolutionär an. Die PC-Engine-Umsetzung ist zwar die bislang technisch beste, doch die fehlende spielerische Tiefe läßt das Cabrio-Feeling schnell auf ein gesundes Mittelmaß schrumpfen. Sicherlich, Spaß macht die flotte Fahrt durch die hübsche 3-D-Landschaft schon, doch die Langzeitmotivation kommt ganz schön unter die Räder. NEC Avenue hat eine brave Umsetzung abgeliefert, die manchmal etwas Detailliebe vermissen läßt. So hätte ich mir die Musik durchaus ein wenig

kraft- und schwungvoller gewünscht. Wer nicht gerade zu den absoluten Rennspielfans gehört oder ein besonderes Kindheitserlebnis mit dem Automaten verbindet, der sollte vor dem Kauf probefahren, um keinen finanziellen Bleichschaden zu erleiden. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

63%

Grafik: 60%

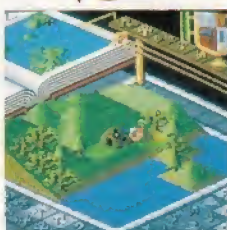
Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

GÖTTER UND KATASTROPHEN

Populous

Super!



Seid auf der Hut, das nächste Erdbeben kommt bestimmt (Super Famicon)

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Was soll man noch sagen? "Populous" ist und bleibt genial. Die Spielidee ist noch heute erfrischend anders, die Benutzerführung kinderleicht. Kein Wunder, daß dieses Spiel für das Super Famicon umgesetzt wurde. Auch hier müßt Ihr als Gott die Geschicke Eures Volkes lenken und Eure Schutzbefohlenen gegen die Angriffe des Nachbarvolkes verteidigen. Insgesamt gilt es 500 verschiedene Welten (samt Paßwort) zu erobern. Dafür steht Euch ein reichhaltiges Repertoire an Naturkatastrophen zur Verfügung.

An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert, leider fehlt die elegante

Mausbedienung. Mit dem Joypad wird das Iconklicken etwas umständlicher. Von dieser gewöhnungsbedürftigen Einschränkung abgesehen, ist und bleibt Populous eine Perle unter den Strategiespielen. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Imagineer, Zirka-Preis: 150 Mark

FAMICOM

87%

Grafik: 78%

Sound: 36%

Schwierigkeit: einstellbar

SCHWERER JUNGE

Heavy Unit

Geht so



Der dicke Mittelgegner bewacht das Hochplateau (Mega Drive)

Wieder einmal gibt's Zoff auf horizontalscrollendem Fünf-Level-Spielfeld. Den dicken "Heavy Unit"-Roboter kennt man bereits von der PC-Engine, auf dem Mega Drive ballert sich dieser jedoch durch ein gänzlich neues Szenario. Greuliche Sprite-Monstrositäten haben sich zusammengerottet, um den Spieler durch Untwasserwellen und über Berggipfel durch Höhlensysteme und Technolandschaften zu jagen. Man sammelt Extrawaffen, verwandelt sich in ein Jagdflugzeug und wieder zurück, bombt, ballert und darf (tendenziell am Ende eines Levels) einen besonders üblen Bösewicht in die Luft jagen. Obwohl die Entwickler mit einigen grafischen Gags aufwarten und den Bildschirm tapfer auch in andere Richtungen scrollen lassen, bleibt Heavy Unit düsteres Mittelmaß. Weder kann das Spiel Konkurrenzprogramm-

men wie "Thunderforce III" und "Gai-ares" technisch das Wasser reichen noch trumpft es mit ausgeklügelten und gut durchdachten Feindformationen à la "Hellfire" auf. Trotz spielerischer Recycling-Kur gehört Heavy Unit klar zum älteren Eisen. *wf*

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Toho, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

46%

Grafik: 51%

Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar

AMÜSANTE ABLAGE

Ishido

Momentan sorgt Accolades geistesreiches Denkspiel "Ishido" noch auf PC, Amiga und Game Boy für qualmende Köpfe, da erscheint auch schon eine Mega-Drive-Umsetzung. Die mit Denkspielen bislang nicht gerade verwöhnte Sega-Gemeinde darf sich über dieses Modul freuen. Ishido ist ein anspruchsvoller Strategie- und Gedächtnisrätselbroschen; kein Spiel verläuft wie das vorherige. Beim Ablegen einer Horde Steine auf einem Brett ist eine wichtige Regel zu beachten: Ein Stein muß immer neben einem Nachbarn abgelegt werden, der entweder die gleiche Form oder dieselbe Farbe hat – hört sich einfacher an als es ist.

Verschiedene Stein- und Brettmuster kann man durch Druck auf Feuerknopf B wählen; außerdem bekommt ihr auf Wunsch einen Zugschlag präsentiert. Lediglich die Speicherba-



Rein mit dem Stein (Mega Drive)

re High-score-Liste und das Lebensrat spendende Orakel verhilft man im Vergleich zur Computerversion. Alles in allem eine schöne Umsetzung. Auch auf dem Mega Drive ist Ishido die Zierde jeder Sammlung anspruchsvoller Spiele. *hf*



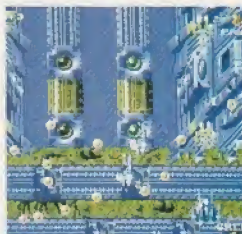
Sword of Sodan

Electronic Arts sollte Besseres im Sinn haben, als ein Schwertgeplänkel für das Mega Drive umzusetzen. Das Amiga-Vorbild war zwar technisch für damalige Verhältnisse sehr eindrucksvoll. Auf dem Mega Drive wirkt die beinahe pixelgenaue Adaption mit erschreckend ruckhaften Animationen weit weniger spektakulär. Im Vergleich zur Klasseprügelei "Golden Axe" ist "Sword of Sodan" so anziehend wie Professor Brinkmann gegenüber Arnold Schwarzenegger. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 25%

Grafik: 61% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel



Battle Squadron

Im Vergleich zum Amiga-Vorbild wirkt die Mega-Drive-Version insgesamt etwas flüssiger und farbriger. Spielerisch hat sich bis auf Kleinigkeiten nichts getan. "Battle Squadron" ist nach wie vor ein gutes, vertikal scrollendes Ballerspiel, das vor allem zu zweit an Reiz gewinnt. Gegenüber den aktuellen Actionhits auf dem Mega Drive wie z.B. "Musha Aleste", "Gynoug" oder "Elemetal Master" mault es allerdings etwas altbacken an. Für Duett-Fans durchaus empfehlenswert. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 74%

Grafik: 70% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 82%

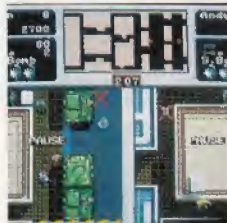
Grafik: 60% Sound: 8% Schwierigkeit: mittel

UM DIE ECKE GEBRACHT

Crackdown

Ein verrückter Wissenschaftler macht sich immer gut als Oberschurke in einem Videospiel. Wenn besagter Akademiker gar in einem selbstgeschnitzten Genlabor an gefährlichen Klonen herumbastelt, ist es an der Zeit, dem irren Treiben ein Ende zu bereiten. Zwei schwerbewaffnete Helden müssen Zeitbomben in den einzelnen Abschnitten seines Refugiums platzieren und sich nebenbei der Angriffe tödlicher Wächter erwehren.

"Crackdown" ist ein Ballerspiel mit einer Prise Strategie. Es ist wichtig, sich vor manchen Gegnern erst zu verstecken oder die Deckung von Wänden zu suchen. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich und die Spielbarkeit dadurch gut. Schön, daß man auch zu zweit antreten kann, aber dann wird die Grafik manchmal langsamer. Im nachhinein verdient U.S. Gold einen dicken Rüffel, denn deren



Erst schauen, dann zuhauen (Mega Drive)

Heimcomputerversionen von Crackdown waren wesentlich schlechter; Die anscheinend schwachen Programmierer hatten hier alle Grafikelemente zu groß dargestellt und damit die Übersichtlichkeit empfindlich beschnitten – selten dämlich. Wohl dem, der ein Mega Drive hat... *hf*



Saint Dragon

Geglückt ist die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Vorbildes auf der PC-Engine. Spielerisch sind keine nachhaltigen Unterschiede festzustellen. Leider zählte das horizontal scrollende Ballerspektakel schon in der Spielhalle nicht gerade zur Elite-Action. Die fünf Levels sind recht bieder gestaltet und lassen spielerisch sowie taktisch viele Wünsche offen. "Saint Dragon" ist nicht schlecht, sieht gegenüber "Aero Blasters" und "Violent Soldier" allerdings recht alt aus. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Aicom
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 59%

Grafik: 62% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel



Ginga

Gleich zwölf verschiedene Minispiele aus dem Karten- und Tüftelbereich bietet "Ginga". Die meisten Spielen sind zwar hierzulande unbekannt, mit etwas Hingabe kommt man aber meist hinter das Spielprinzip. Netterweise kann man die Bildschirmtexte auch auf Englisch abrufen. Als Sammlung von netten, kleinen Unterwegsaufgaben kann Ginga gefallen. Wer auf diese Art von "Simpel-Unterhaltung" steht (u.a. dabei: Solitaire und Zahlenverschieben), der sollte dem Modul eine Chance geben. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hot-B
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 51% Sound: 43%
Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 65%

Grafik: 57% Sound: 43% Schwierigkeit: mittel



Dragon Tail

Im Geschicklichkeitsspiel "Dragon Tail" steuert Ihr ein kleines, mit Stahlnägeln bewaffnetes Männchen. Die einzelnen Spielstufen sind labyrinthartig aus verschiedenen Steinen zusammengesetzt. Eure Aufgabe ist es, in dem Steingewühl den Ausgang zu erreichen. Per Knopfdruck kann das Heldensprite springen und Nägel in die Steine schlagen. Einige Steinarten lassen sich per Nagel zerbröseln und legen einen neuen Weg frei. Zusätzlich sorgen ein paar Feinde für Abwechslung. mh

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: I'Max
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 43% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Märchen Maze

Ein kleines Mädchen hat Alpträume: Es phantasiert von Labyrinth, die voller böser Viecher sind. Ihr steuert das Mädchen durch die Traumlabirynth, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Ihr werdet von allerlei Sprites attackiert, die das Mädel im Traum festhalten wollen. Glücklicherweise könnt Ihr Euch mit kleinen Bällen zur Wehr setzen. Zusätzlich warten im Traumland noch einige Extras auf Euch. Die Grafik ist bunt, die Musik nett, aber der Spielspaß hält sich in Grenzen. mh

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 47%

Grafik: 61% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



Volfied

"Qix" lebt: Im aufgepeppten Linienziehspiel "Volfied" müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff Teile des Spielfelds einkasteln, ohne Euch dabei von einem der zahlreichen Gegner erwischen zu lassen. Hilfestellung lassen Extrakapseln, die bei gelungener Umzingelung schöne Dinge wie mehr Tempo, ein paar Schüsse oder Bonuspunkte spendieren. Die Umsetzung der PC-Engine-Version wurde mit ein paar zusätzlichen Spielmodi sowie besserem Sound versehen. hl

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 62% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer



Pri Pri

Die Spielnamen werden auch immer alberner: "Pri Pri" steht für "Primitive Princess". Um die Steinschmelzprinzessin zu retten, müßt Ihr 50 Levels voller Leitern, Plattformen und Monster durchqueren. Man klopft mit einem Hämmerchen Steinplatten locker und sollte dabei aufpassen, daß der Fluchtweg nicht verbaut wird. Grafik und Spielablauf sind mit einem gewissen Charme gesegnet. Das Importmodul leidet allerdings unter der unverständlichen, weil japanischen Anleitung. hl

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sun Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 42% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Hurrican

Die Fliegertrantüle "Hurrican" hätte man sich wirklich sparen sollen. Auf Umsetzungen von solch schlappen Spielautomaten kann jede erhabere PC-Engine verzichten. Ihr braust mit einer Staffel Flugzeuge über Feindestand, setzt einige Panzer in Brand und so manchen Flieger in den Sand. An Extras werden Smart Bombs und ein breiterer Schuß geboten. Hurrican ist durchaus spielbar, macht im direkten Vergleich zu Actionklassikern wie "Tiger Hell" aber keine sonderlich glückliche Figur. hl

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 45%

Grafik: 43% Sound: 36%

Schwierigkeit: einstellbar



Wonderboy in Monsterlair

Recht actionlastig gibt sich Wonderboy bei seinen neuen Abenteuern im "Monsterlair". Der blonde Dreikäsehoch kämpft sich durch horizontal scrollende Levels voller Monster, die ihrer Niedlichkeit zum Trotz feste verhaufen werden sollten. Es gibt ständig Extrawaffen zu ergattern, die aber etwas einfallstos geraten sind. Das Modul bietet eine unkomplizierte Mischung aus Jump'n'Run und Action, ist gut spielbar und auch für Einsteiger geeignet. hl

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: leicht



Spartan X

In "Spartan X" müßt der Prügelfreund sein Kung-Fu-Sprite sicher durch sechs grafisch einfallslose Levels steuern. Jeweils am Ende eines Abschnitts wartet ein besonders übler Haudrauf. Leider halten sich die Schlagvarianten (hauen und treten) in argen Grenzen, so daß einem das stumpfsinnige Zuschlagen schnell auf den Zwiß geht. Daran ändern auch die zwei Schwierigkeitsgrade nichts. Wenn man alle Energie verbraucht oder das Zeitlimit überschritten hat, ist Schluß mit dem Langweiler. vv

Genre: Action
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 46%

Grafik: 42% Sound: 33%

Schwierigkeit: einstellbar



Hard Drivin'

Wer kennt ihn nicht, den "Fahrtschul"-Automaten mit Gangschaltung, Lenkrad und allen Pedalen? Die Umsetzung auf das Mega Drive ist halbwegs gelungen. Alle Feinheiten auf der Strecke sind vorhanden und der Computergegner Phantom Photon fährt immer noch so fließ. Die Grafik ist allerdings recht langsam, der Sound kommt dem Automaten nahe. Leider gibt es nur zwei Strecken und die Steuerung reagiert über das Joypad sehr nervös. Ein nettes Rennspiel, technisch bieder ausgeführt. al

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 61%

Grafik: 62% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

DAS ERSTE REINRASSIGE VIDEO-SPIELE-MAGAZIN!



ab 27. März 1991 im Zeitschriftenhandel!

FRANKFURTER

Messe RUNDSCHAU

Einmal im Jahr wird Frankfurt am Main zum internationalen Treffpunkt der Automatenbranche. Auf der Fachmesse IMA werden neben wenig faszinierenden Modellen neuer Zigaretten- und Kondomautomaten auch die neuesten Titel der Spielautomatenhersteller vorgestellt. Wer Computer- und Videospiele schätzt, kann hier schon sehen, was in den nächsten Monaten an neuer Software auf ihn zukommt. In der Regel erwerben die Softwarefirmen früher oder später Lizenzrechte, um von den erfolgreichsten Automaten Umsetzungen für Computer und Konsolen zu programmieren.

Ein ungewöhnliches Spiel steuern die Techniker von Atari Games bei, die damit wieder ihren Ruf als besonders innovative Automatenentwickler bestätigten. Bei **Rampart** kommt es darauf an, in abwechselnden Action- und Strategiesequenzen Angriffe auf die heimische Burg abzuwehren und mehr Land zu gewinnen. Nachdem Ihr in "Missile Command"-Manier angreifenden Segelschiffen per Trackballsteuerung den Mast abraisiert habt, müßt Ihr die Schäden an Eurer Burg flicken. Dazu werden "Tetris"-ähnliche Brocken paßgenau in die Mauerreste eingesetzt. Rampart ist grafisch sehr schlicht, bietet aber eine willkommene spielerische Abwechslung. Zwei oder drei Personen können auch gegeneinander antreten. Genauso unkonventionell präsentierte sich Ataris "Hufe-

sen-Wurf"-Simulation **Shuuz**. Auch wenn das Spiel grafisch sehr schlicht gehalten ist, und eher an ein gut gemachtes C 64-Programm erinnert, greift man doch ganz gerne zum Trackball. Mit einem eleganten Schwung schleudern bis zu vier Personen ihre Hufeisen ins Ziel. Die Steuerung mittels der Rollkugel ist gut umgesetzt und läßt Freiraum für verschiedene Wurftechniken. Auf Dauer kann Shuuz zwar nicht an den Bildschirm fesseln, man spielt ihn aber wesentlich lieber als eine ewiggestrige Prügelorgie.

Besonders dicht umlagert war natürlich Ataris Nachfolger zum Fahr Simulator "Hard Drivin". Er heißt **Race Drivin'** und bietet alle Vorzüge des Vorgängers: realistische Steuerung mit Kupplung und Gangschaltung nebst flüssiger 3-D-Polygongrafik. Von Race Drivin' gibt es auch eine Version mit

Alle Jahre wieder:
Auf der Spielauto-
matenmesse in der hessi-
schen Äppelwoi-Metropole
Frankfurt wurden die inter-
essantesten Neuheiten der
Saison präsentiert.

Deluxe-Gehäuse, bei der gleich drei Bildschirme zur Darstellung der Landschaft benutzt werden. Dank vieler neuer Strecken und gewaltig aufgemotzter Hintergrundgrafik dürfte der Automat ein dicker Erfolg werden. Das realistische Fahrgefühl hebt Race Drivin' deutlich von der Masse der 08/15-Rennspiele ab. Schließlich führte Atari noch einen weiteren ungewöhnlichen Spielautomaten vor, bei dem mit einer Lichtpistole auf Ziele auf dem Bildschirm geschossen wird, die nicht aus Computergrafik bestehen, sondern aus "echten" Spielfilmszenen sind.

Gleich mit zwei neuen Sportspielautomaten war Williams vertreten. Technisch beeindruckend geriet die American Football-Simulation **High Impact** für bis zu vier Spieler. Bei der hochauflösenden Grafik



wurden viele digitalisierte Bilder verwendet und die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert. Für Football-Kenner eine interessante Neuerscheinung. Um so grausiger fiel die Eishockey-Umsetzung **Shoot the Ice** aus. Die Grafik ist für Automatenverhältnisse greulich-grob und auch spielerisch gibt's nur Grund zum Gruseln. Wie sich dieses eisige Schauwerkstück bei Williams an der Qualitätskontrolle vorbeischieben konnte, bleibt ein Geheimnis.

Nach dem Motto "Schnelligkeit ist Trumpf" brachte Mitchell den Nachfolger zum putzigen Geschicklichkeitshit "Pang" auf den Markt. Die Eile, in der **Super Pang** entwickelt wurde, merkt man dem Spiel leider an. Außer einem zusätzlichen Modus, in dem in bestimmten Zeitabständen immer neue Bälle herunterprasseln (passender Name: "Pa-

nic-Mode"), gibt's wenig Überraschungen. Ein paar neue Ballformationen und wenig innovative Extras stempeln den Automaten zum uninspirierten Nachfolger ab. So vergrault man sich seine Fans.

Wenig Neues bot auch der dritte Teil der Straßenkampf-Serie "Double Dragon". **Double Dragon 3** von Technos Japan sieht auf den ersten Blick ziemlich mittelmäßig aus. Leider festigt sich dieser Eindruck nach längerem Prügeln. Gegenüber dem Vorgänger fallen lediglich zwei Änderungen auf. Zum einen darf man nun zu Dritt gleichzeitig Gegner verdreschen. Außerdem hat man an bestimmten Stellen die freie Wahl aus gut einem halben Dutzend verschiedener Extras, die allerdings für keine große Abwechslung sorgen. Der Unterschied, ob ich mit einer Schaufel oder mit einem Metallstück auf ein Sprite ein-

schlage, hält sich in Grenzen. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste, elegante Animationen sucht man vergebens.

In die Reihe der laschen Fortsetzungsspiele paßt auch der Aufguß der Oldies "Burger-time". In **Super Burger-time** von Data East ist man dem angegrauten Spielprinzip von damals treu geblieben. Zwei Farben und drei Levels mehr ma-



Bells and Whistles: Parodie auf die "Twin-Bee"-Spiele von Konami

chen kaum neuen Appetit auf die Hamburger-Fabrik. Selbst die Grafik des einfachen Geschicklichkeitsspiels (aus mehreren Zutaten werden Hamburger gefertigt) erinnert an vergangene Zeiten — ohne allerdings auch nur den Hauch von Nostalgie aufkommen zu lassen.

Im klassischen Ballerspielgenre gab es auf der IMA kaum interessante Neuheiten zu bewundern. Von Taito wurde **Gun Frontier** vorgestellt, das weitgehend an "Fire Shark" erinnert. Das vertikal scrollende Actionsspektakel für bis zu zwei Personen bietet zwar gegenüber dem Vorbild eine bessere Grafik, neue Feindformationen und wuchtigere Extras, doch der erhoffte Superhit ist es leider nicht. Sowohl spielerisch als auch technisch erreicht **Gun Frontier** bestenfalls oberes Mega-Drive-Niveau. Gegenüber einem "Musha Aleste" sieht es teilweise sogar etwas alt aus. Ähnliches gilt für **Strato Fighter** von Tecmo, das zur Abwechslung von rechts nach links scrollt. Erneut dürfen zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Steuer, um es mit vorlauten Aliens aufzunehmen. Das Arsenal an Extras ist ordentlich, auch wenn man meist mit 08/15-Waffen und -Gegnern konfrontiert wird. Tummeln sich viele Sprites auf dem Bildschirm, wird auf Zeitlupentempo geschaltet. **Strato Fighter** ist spielerisch nicht unattraktiv, kann sich aber nicht besonders von den heimischen Mega-Drive-Ballereien abheben. Für die Qualität der Mega-Drive-Module spricht auch die Tatsache, daß "Thunder Force III" unter dem Namen **Thunder Force AC** als Spielautomat veröffentlicht wurde. Der Unterschied zwischen Heimversion und Arcadeadaption muß man mit der Lupe suchen.

Wer von den actionlastigen Weltraumschlachten die Nase voll hat, und eher eine ruhige Kugel schieben will, der wird von Tecmo mit **Super Action Pinball** bedient. Außer einer netten, manchmal leider unübersichtlichen Grafik hat die Neuheit leider wenig Nennenswertes aufzuweisen. Vor Spielbeginn darf man sich eines von vier netten Mädels aussuchen,

◀ Auf der IMA gab's nicht nur aktuelle Spielautomaten, sondern auch allerhand Zubehör für den ambitionierten Spielthekebesitzer



FRANKFURTER Messe RUNDschau

die jeweils für einen anderen Flipper stehen. Trotz der gut simulierten Ballbewegung (wie reagiert die Kugel auf Hindernisse etc.?), kommt Super Action Pinball über den Durchschnitt nicht hinaus. Dafür sind den Entwicklern zu wenig Ideen eingefallen.

Der hierzulande noch relativ unbekannte Automatenhersteller Kaneko setzte bei zwei neuen Titeln auf geschichtliche Dimensionen und milde prickelnde Erotik. **Berlin Wall** ist das "Spiel zur Wiedervereinigung". Der Zusammenhang zwischen Spielablauf und Hintergrundgrafiken, die digitalisierte Bilder vom Brandenburger Tor und der Berliner Mauer zeigen, ist allerdings schwer erkennbar. In diesem "Apple Panic"-Verschnitt steuert Ihr ein Männchen über Leitern und Plattformen. Um die anstürmenden Monster zu bändigen, klopft man mit dem Hämmerchen ein Loch in den Boden und wartet, bis sie hineinfallen. Die abgestandene Spielidee wird durch niedliche Sprites, viele Extras und einen Zwei-Spieler-Modus versüßt. Vom Originalitäts-Malus abgesehen ein recht unterhaltsames Spiel. Nicht minder heftig geklaut haben die Kaneko-Programmierer bei **Gals Panic**. Hier handelt es sich um eine neue Variante des steinalten Linienziehspiels "Oix". Um das Abgrenzen von Spielfeldflächen aufzupeppen, wurden neben ein paar Extras verlockende Hintergrundgrafiken mobilisiert. Wer brav seinen Level schafft, bekommt das (ausgesprochen jugendfreie) Konterfei einer jungen Dame zu sehen.

Auch bei Leland, hinlänglich bekannt durch den "Super-Off Road"-Automaten, läßt man sich gerne von anderen Spielen inspirieren. Geistiger Vater für **Ataxx** ist unübersehbar Virgins Computerspiel "Spot". Durch das strategisch geschickte Ablegen von farbigen Steinen auf dem Spielfeld muß man des Gegners Figuren umfärben. Ataxx ist leicht zu lernen, aber auch langfristig unterhaltsam — der Computergegner stöhnt sehr schön, wenn man ihn mit einem be-



Shuuz: Hufeisen-Zielwerfen mittels Trackball

sonders listigen Zug in Verlegenheit bringt.

Bei **Blood Brothers** lebt das "Operation Was-auch-immer"-Spielprinzip wieder auf, bei dem man ein Fadenkreuz über den Bildschirm steuert, um reinweise Gegner umzupusten. Hier findet das altbackene Geballere im Wilden Westen statt. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten: Einer als Bleichgesicht, der andere als Rothaut. Dank der zum Teil recht witzigen Grafik hebt sich der Automat von der Dumpfheit vieler Genre-Genossen etwas ab. Über den Bildschirm hoppelnde Glücksschweine dienen z.B. als Extraspender, ausgewachsene Eisenbahnen und Zepeline erscheinen als Endgegner. In dieselbe Kerbe stößt Segä mit dem "Line of Fire"-Nachfolger **Laser Chost**. Wie schon beim Vorgänger

wird zu dritt gleichzeitig geballert. Diesmal hat man allerdings keine Soldaten-Sprites im Visier, sondern schlägt sich mit tonnenweise "Ghostbusters"-inspirierten Geistern herum. Dank der sehr guten und witzig gezeichneten Grafik macht **Laser Chost** wesentlich mehr Spaß als das allzu brutale Vorbild. Spielerisch gibt's zwar keine neuen Erkenntnisse, doch für eine schnelle Schleimschlacht zwischen durch reicht die Motivation allemal.

Einen der ganz wenigen halbwegs originellen Spielau-



Roller Games: handfeste Prügelei auf Rollschuhen



Golfing Greats: Prima Golfspiel mit fantastischer 3-D-Grafik



Ab Herbst im ZDF: die Kull-Zeichentrickserie "The Simpsons"

tomaten verdankte die IMA ebenfalls Sega. Die japanischen Arcade-Giganten schicken mit **Borenc** ein Schnelldenker-Geschicklichkeitsspiel nach Frankfurt, das auch auf Heimcomputern eine prächtige Figur machen könnte. Durch das Plazieren von Winkeln müßt Ihr dafür sorgen, daß eine Kugel gemächlich auf dem scrollenden Spielfeld nach unten rollen kann, ohne vorher in den Abgrund zu plumpsen. Die verschieden geformten Winkel

Do the Bart!

Erst im Herbst läuft im ZDF die ausgeflippte Zeichentrickserie **The Simpsons** an. In den USA ist die Anarcho-Sippe bereits der absolute Renner. Im Kiellwasser des TV-Erfolgs erreichte sogar die Single "Do the Bart" die Spitze der Hitparaden-Interpreten: The Simpsons. Auf der IMA zeigte Bally Wulff den Flipper zur Simpsons-Serie. Der Spielautomat wird in Kürze von Konami folgen. Auch auf dem Softwaresektor sind hektische Simpson-Aktivitäten ausgebrochen: Acclaim kümmert sich um die Nintendo-Videospielumsetzung, Ocean wird die Simpsons auf Computerbildschirmen bringen. *hl*



Strato Fighter: klassisch horizontal mit Extrawaffen



Super Pang: wenig Unterschiede zum Vorgänger



Blood Brothers: der Wilde Westen im Fadenkreuz



Borech: originelles Geschicklichkeitsspiel von Sega

erscheinen per Zufall. Die jeweils drei nächsten Formen werden im voraus angezeigt, damit Ihr die Positionierung gründlich planen könnt. Borech hat nicht ganz die Klassikerqualitäten eines "Tetris" oder "Klax", gehört aber zu den besseren Tüftelspielen mit Hektikeinschlag. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man jedoch leicht die Übersicht verlieren kann.

Als Messeattraktion schlechthin entpuppte sich Segas Rundumspektakel **R 360**. Wer in diesem voluminösen Automaten Platz nimmt, und sich angeschnallt hat, der wird nach allen Regeln der Kunst durch die Luft gewirbelt — sogar um die eigene Achse. Die knapp 230000 Mark teure Neuheit wird leider nur in wenigen deutschen Spielhallen zu finden sein. Das Spiel an sich ist zwar nur eine schlechte "Afterburner"-Variante, doch das Drumherum sorgt für das nötige Aufsehen. Man darf ge-

spannt sein, ob sich jemand erdreist, von diesem Automaten eine Heimversion zu programmieren.

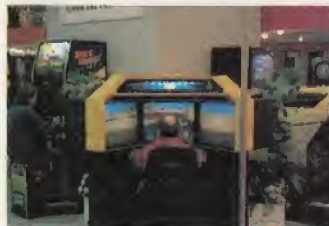
Unter den zahlreichen 3-D Autorennen fiel neben Ataris "Race Drivin'" lediglich **Rad Mobile** von Sega angenehm auf. Ihr braust quer durch die USA und müßt jede der zwanzig Etappen innerhalb eines Zeitlimits durchfahren. Schmachhaft gemacht wird das altbekannte Spielprinzip durch schnelle und vor allem abwechslungsreiche Grafik. Außerdem wird man endlich mit lebensnahen Autofahrerproblemen konfrontiert: Im Finsternen sorgt der Griff ans Scheinwerferknöpfchen für mehr Licht und bei Schmutzdelwetter aktiviert Ihr mit einem weiteren Schalter die Scheibenwischer.

Wie man mit der x-ten Simulation der Sportart Golf noch für Aufsehen sorgen kann, zeigte Konami: Bei "Golfing Greats" wird mit rasanter 3-D-

Grafik so verschwenderisch herumgewirbelt, daß einem nahezu schwindlig wird. Nach dem Abschlag des Balls seht Ihr ihn nicht von der Position des Spielers aus wie gehabt in die Ferne fliegen. Vielmehr haftet sich eine TV-Kamera an den Ball und begleitet ihn auf seinem Flug. Das 3D ist derart schnittig und eindrucksvoll, daß man die eher schlichte Steuerung gnädig verzeiht. Nach der "Gradius"-Veräppelung "Parodius" zeigte Konami außerdem ein neues Jux-Ballerspiel. **Bells and Whistles** ist ein solide spielbarer Vertikalscroller, der es aber in Sachen Spielwitz nicht ganz mit Parodius aufnehmen kann. Immerhin ein weiteres gelungenes Beispiel dafür, daß auch Ballerspielen etwas Humor gut bekommen kann. Schließlich wurde von Konami **Roller Games** vorgestellt, der grob als "Double Dragon auf Rollschuhen" bezeichnet werden kann. In einem Rollerskating-Oval

Videospiele kontra Spielautomaten

Langsam, aber sicher kommen wir an den Punkt, wo kompakte Konsolen für zu Hause den Spielautomaten ungelümmen technisch beinahe gleichwertig sind. Die PC-Engine, aber vor allem das Mega Drive und das Super Famicom stehen den ehemals großen Brüdern in Sachen Farbvielfalt und Spritewerwaltung kaum mehr nach. Ausnahmen, wie das Rundum-Spektakel "R 360" von Sega, und ein paar 3-D-lastige Rennspiele bestätigen die Regel. Spielerisch haben die Heimmodule den Arcade-Spielen schon längst das Wasser abgegraben. Innovative Ideen findet man nicht mehr in den Spielhallen, sondern spürt sie in den eigenen vier Wänden auf. Teilweise ist es erschreckend, das zwanzigste stumpfsinnige Prügel-Spiel und das fünfzehnte langatmige Rennspektakel zu sehen. Die gesammelte Kreativität der Programmierer und Entwickler scheinen die Großen der Branche, (z.B. Konami, Sega, Capcom und Taito) momentan in die Entwicklung von Heimvideospielen zu investieren. Man muß sich einmal vorstellen, daß unter all den Ballerspielneuheiten auf der IMA "Thunder Force AC" (bis auf Kleinigkeiten identisch mit dem Mega-Drive-Spiel "Thunder Force III") sowohl technisch als auch spielerisch das Beste war. Man darf gespannt sein, ob '91 der Tiefpunkt dieser Entwicklung erreicht ist, oder ob die Talfahrt der Arcade-Spiele weiter anhält. Die Spielhalle hat jedenfalls viel von ihrer Faszination eingebüßt. mg



Race Drivin': Der Nachfolger von Hard Drivin' bietet schnellere 3-D-Grafik. In der Version mit drei Bildschirmen hat man den vollen Überblick.

FRANKFURTER Messe

RUNDschau

prügelt Ihr Euch (alleine oder zu zweit) mit anderen Rollschuhläufern. So schlicht und einfach die Grafik gezeichnet ist, so hart und brutal wird auf der Bahn gekämpft. Da die Entwickler auf spielerische Finessen konsequent verzichtet haben, beschränkt sich das zweifelhafte Vergnügen auf stumpfsinniges Prügeln.

Wenn Räuber vom Nachbarstamm alle heiratsfähigen Frauen klauen, ist es mit der Steinzeitdylle vorbei. Der Caveman Ninja macht sich auf den Weg, um in einer Welt voller prähistorischer Gefahren die Damen zu befreien. Data Easts Mischung aus Jump'n Run und Actionspiel bietet viel gute Grafik im niedlichen Comic-Stil sowie dem Szenario angepaßte Gegner und Extra- Waffen. Den Steinzeitspaß sollte man sich auf jeden Fall mal anschauen. *mg/hl*



Golf in den eigenen vier Wänden

Putt, putt, putt...

Die originellste Neuheit abseits der Spielautomaten war bei Bally Wulff zu bestaunen. Die künstliche Zwergerl-Golfanlage **Putting Challenge** simuliert die Einlochphase eines richtigen Golfspiels. Es werden Bälle und Schläger im Original-Maßstab verwen-

det. Immer auf dem gleichen Untergrund heranzuputten, wäre auf Dauer furchtbar langweilig. Der Automat kann deshalb 18 verschiedene Grüns simulieren: Ein paar Motoren setzen sich lautstark in Bewegung, um diverse Steigungen und Gefälle zu errichten oder wieder einzu-ebnen. *hl*

IMA-Zahlensalat

Die "Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" (kurz IMA) findet alljährlich in Frankfurt statt. Sie gilt als eine der bedeutendsten Ausstellungen dieser Art in Europa. Die IMA ist eine reine Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. 1991 waren 240 Firmen aus 16 Ländern auf 22000 Quadratmetern Ausstellungsfläche vertreten. *hl*



Computergrafik ade, Atari setzt auf reale Bilder



R-360: Hier wird man um die eigene Achse gewirbelt



Rad Mobile: Runde 1 führt Euch durch Los Angeles

Alle Messeneuheiten auf einen Blick

Abaxx	Leland	Einfaches und recht fesselndes Denkspiel, aber deutlich bei "Spot" abgekauft.	empfehlenswert
Bells and Whistles	Konami	Vertikal scrollendes Actionspiel mit witziger Bonbonfarben-Grafik. Recht nett.	durchschnittlich
Berlin Wall	Kaneko	Das "Mauerspiel" entpuppt sich als durchaus unterhaltsame "Apple-Panic"-Variante.	durchschnittlich
Blood Brothers	TAD	Federkreuz-Ballerei im Wilden Westen; dank vieler Details durchaus erfrischend.	durchschnittlich
Borech	Sega	Gewitzte Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Sempel, aber macht Spaß.	empfehlenswert
Caveman Ninja	Data East	Homonovolle Steinzeit-Beihilfsaktion: Wer hat dem Starren die Frauen gekauft?	durchschnittlich
Double Dragon 3	Technos Japan	Lächer Fortsetzung der Prügelorgie. Wenig neue Extras, erbeckenfeste Spielprinzip — diesmal zu dritt.	für Fans
Gals Panic	Kaneko	Abgeschmackte Qix-Variante mit mäßig erbsäuernder Jungmädchen-Grafik.	für Fans
Golfing Greats	Konami	Sportsimulation mit sehr beeindruckender 3-D-Grafik. Sellen so rasant eingekocht.	empfehlenswert
Gun Frontier	Taito	Vertikal scrollendes Actionpektakel altbekannter Art. "Fire Shark" mit zweierlei neuen Extras und Zwei-Spieler-Modus.	durchschnittlich
High Impact	Williams	Spielersich mittelmaßige American Football-Simulation mit außergewöhnlicher Grafik.	durchschnittlich
Laser Ghost	Sega	Witziger "Line-of-Fire"-Verschnitt in Ghostbunny-Manier. Viele Gags und Geister, tolle Grafik.	empfehlenswert
R 360	Sega	Afterburner-ähnliches 3-D-Ballerspiel (Name: G-Lo). Besonderheit: Der voluminöse Automat wirbelt den angeschalteten Spieler um die eigene Achse.	für Fans
Race Drivin'	Atari Games	Imposanter Fahrsimulator mit anspruchsvoller Steuerung und realistischer Grafik.	empfehlenswert
Rad Mobile	Sega	Spritziges Autorennen mit 20 abwechslungsreichen Streckenabschnitten.	empfehlenswert
Rampart	Atari Games	Gewöhnungsbedürftige, aber reizvolle Verknüpfung von Denk- und Actionelementen.	empfehlenswert
Roller Games	Konami	"Double Dragon" auf Rollschuhen mit dünn gezeichneten Spielfiguren. Nichts Neues im Prügelgenre.	für Fans
Shoot the Ice	Williams	Bildschirm-Eishockey zum Angewöhnen — in jeder Hinsicht eine Enttäuschung.	mangelhaft
Strato Fighter	Tecmo	Halbwegs gutes horizontal scrollendes Ballerspiel mit etlichen Extras. Technisch bestenfalls auf Mega-Drive-Niveau.	durchschnittlich
Shuz	Atari Games	Ungewöhnliches, einfaches Geschicklichkeitsspiel (Hülsenwerfer) mit Trackball. Witzig, aber auf Dauer etwas eintönig.	durchschnittlich
Super Burgertime	Data East	Lieblicher Nachfolger des Videospieleklassikers. Wenig Neues in der Hamburger-Fabrik.	für Fans
Super Pang	Mitchell	Neum verbasierter Nachfolger des erfolgreichen "Bälle-zerpöcken"-Vorgängers.	durchschnittlich
Super Pinball Action	Tecmo	Vier verschiedene, teils wunderschöne Flipper ohne Tiefgang. Realistische Ballbewegung.	durchschnittlich



Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
A-10 Tana Kitar (Amiga 1 MB)	54,95	..	54,95	..
Battle Command (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	..
Betrayal (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	..
Blue Max - Ages of war	74,95	74,95	79,95	..
Buck Rogers	74,95	..	74,95	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	V. mo.
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95
Challengers (5 Spieler)	74,95	74,95	74,95	54,95
Champions of Krynn (Deutsch)	66,95	..	66,95	59,95
Chaos strikes back (Deutsch)	65,95	59,95	..	39,95
Chip Challenge	59,95	59,95
Cristal Courier	79,95	..
Crashburn	39,95
Cyber of the Azure Bonks (dl.)	74,95	..	74,95	69,95
Dad Boot	74,95	74,95	79,95	..
Dragon Wars (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	44,95
Duck Tales	69,95	69,95	..	49,95
Dungeon Master (Deutsch)	73,95	73,95	99,00	..
Enix (Deutsch)	66,95	66,95
EPIC
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	79,95	..
F-16 Falcon (Deutsch)	79,95	..	69,95	..
F-16 F. Mission Disk I & 2 je	54,95	..	54,95	..
F-16 Stealth Fighter (Deutsch)	74,95	..	74,95	..
F-29 Refueler (Deutsch)	59,95	..	59,95	74,95
Golden Age	39,95
Grand Canyon 2	65,95	..	65,95	39,95
Hard Driven 2	59,95	..	59,95	..
Hero's Quest 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	..
Immortal (Deutsch)	66,95	..	66,95	..
Imparatus (Deutsch)	66,95	..	66,95	74,95
Indiana Jones 500	66,95	..	66,95	..
Invest (Deutsch)	59,95	..	59,95	44,95
Isabou	64,95	..	74,95	..
James Bond	59,95
Jockey-Adaptier für 4 Spieler	74,95	74,95
Kick Off 2 - Data Disk	64,95	64,95	59,95	39,95
Knight of the Sky	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	VGA 99.
King's Quest 5	49,95	49,95	69,95	39,95
Legend of Faergah (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	..
Lemmings	39,95	39,95	39,95	..
Let's Attack Chopper (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	69,95	..
LightSpeed (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	99,00	..
Link (Deutsch)	V. mo.
Lotus Excel Turbo Challenge	59,95	59,95	74,95	..
M.U.O.S.	66,95	66,95	66,95	..
M.T. Team Piloten (Deutsch)	74,95	74,95	69,95	..
Mid-29 Futurum	79,95	79,95	89,95	..
Odus (Deutsch)	79,95
Night Shift	53,95	53,95	63,95	..
On the Road	74,95	74,95	74,95	..
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	..
Pang	59,95	59,95	..	V. mo.
Panzer Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	..
Rampage 3D	59,95
PGA Tour Golf	59,95	59,95	69,95	..
Prinzess (Deutsch)	49,95	49,95	64,95	54,95
Power Manager (Deutsch)	64,95	..	64,95	59,95
Prod of Radiance (Deutsch)	66,95	..	66,95	..
Populous	39,95	39,95	39,95	..
Populous Data Diskette	69,95	69,95
Power Manager (Deutsch)	69,95	69,95
Raid Baron	66,95	..
Return of Medusa	..	Vorbereitung möglich!
Secret Weapons of the Luftwaffe	Vorb. mögl.!	Vorbereitung möglich!
Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	84,95	..
Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	76,95	..
Sim City Architecture 1 & 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	39,95	..
Sim City Terrain Editor	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	39,95	..
Sim Earth (Deutsch)	86,95	VGA 99.
Space Quest 4 *	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	59,95	..
Speedboat 2	58,95	58,95
Spindizzy Worlds	58,95	58,95
Super Off Road	58,95	58,95	59,95	39,95
Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	..
Teenage Mutant Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
Test Drive 3	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	..
The Savage Empire	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	..
The Second World	52,95	52,95	59,95	V. mo.
The Secret of Monkey Is. etc.	79,95	84,95	89,95	..
Their Finest Hour (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	..
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Tron	54,95	54,95	..	39,95
Ultimate 2	..	Vorbereitung möglich!
Ultimate 3	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultimate 4	74,95	..	79,95	74,95
Ultimate 5
Wing Commander	79,95	79,95	84,95	..
Wing Commander Mission Disk	79,95	79,95	84,95	..
Wolfpack (Deutsch)	79,95	Vorb. mögl.!	84,95	..
Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	Vorb. mögl.!	89,95	..
Z-City Pro (Junk Hardware)	79,95
Z-Out	54,95

* Bei Anzugsentwurf nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbereitung möglich
V. mo. = spielt oben

Bestellungen können Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113

D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637, 8631

POWER PLAY

DIE LEUCHTENDE IDEE!



Tragt einfach die Anzahl
der POWER TIPS Ordner
für Euch ein,
Anschrift dazu und schickt
den Bestell-Gutschein am
besten noch heute an:

Markt & Technik
Leserservice,
CSJ,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5
Telefonische Bestellung
unter (089) 20 251 527



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die
Ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Die
POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften -
so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der
Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur
schlappe 9,- DM!

BESTELL- GUTSCHEIN

Ja, ich will Exemplare des POWER TIPS
Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzgl. Versandkosten).
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name / Vorname

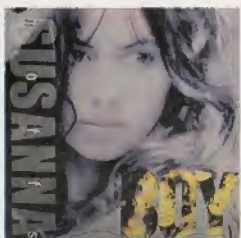
Strasse / Nr.

Telefon (Vorruf)

PLZ / Ort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt & Technik Leserservice,
CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) 20 251 527

COMPACT DISC



Susanna Hoffs: When you're a Boy

Da einige Macher ihrer ehemaligen Frauen-Combo wieder mit von der Partie sind, wundert es nicht weiter, daß manche Songs Erinnerungen an vergangene Banges-Zeiten wecken. Leider hält die Platte nicht alles, was die gute Single-Auskopplung "My Side of the Bed" verspricht. Tranige Schleicher wie "Something new" sorgen für schlagartige Ernüchterung. Kein schlechter Solostart für die hübsche Pop-Chanteuse, Raum für Verbesserungen gibt's zur Genüge. *mg*

Columbia 467202 2
45:06 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

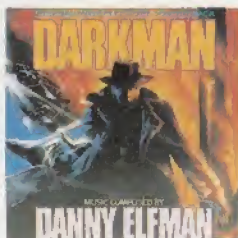


Tony Carey: Storyville

Der indianisch angehauchte Popbarde Tony Carey erzählt in "Storyville" u.a. die Geschichte eines berühmten Stadtteils von New Orleans. Wer jetzt trompetenlastige Jazz-Klänge erwartet, sieht sich allerdings getäuscht. Eingängige Melodien (schön: "Trampoline"), teils mit zaghaftem Schnulzeinschlag, sowie einige knackigere Kompositionen, prägen die CD. Fans von Outlaw-Romantik in modernem Gewand sollten sich Tonys perfekt aufgenommenen Gitarrengrüße anhören. *mg*

Metronome 847 505-2
50:30 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Danny Elfman: Darkman

Soundtrack-Spezialist Danny Elfman (aus seiner Feder stammt u.a. die Musik zu "Batman", "Dick Tracy" und "Midnight Run") wühlt erneut in düsteren Notenmotive. Die Kompositionen lassen allerdings etwas die Dynamik vermissen, die die exquiste Midnight Run-Vertonung ausgezeichnet hat. Die überwiegend finsternen Klanggebilde harmonisieren zwar gut mit dem Film, doch ohne den Zelluloidstreifen fehlt ihnen das Durchsetzungsvermögen. Nicht schlecht, aber auch nicht gut. *mg*

MCA 9031-72793-2
40:15 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Gloria Estefan: Into the Light

Das latino-amerikanische Energiebündel hat sich von ihrem schweren Tourbusunfall erfreulich flott erholt. Bezeichnend für ihre "Wiedergeburt": die gefühlvolle Single "Coming out of the Dark". Der Rest des Silberlings läßt leider viel von den ehemals schwungvoll-dynamischen Rhythmen eines "Bad Boy" vermissen. Manch desorientiertes, dumpf-dödeliges Disco-Desaster vergrault auch die treuesten Fans. Mir hat sie als Frontfrau der Miami Sound Machine deutlich besser gefallen. *mg*

Sony Music/Epic 467782 2
68:51 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stellen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Manfred Mann's Earthband: 1971 — 1991

Längst überfällig war sie, die "Best-of"-Zusammenstellung von Manfred Mann's Earthband. Wer gepflegte Pop- und Rockmusik schätzt, wird erfreut feststellen, daß Klassiker wie "Blinded by the Light" oder "Davy's on the Road again" kein bißchen angestaubt klingen. Leider hat die schludrige Plattenfirma einige wichtige Titel wie "Don't kill it Carol" oder "Stranded" nicht berücksichtigt, obwohl auf der CD noch Platz wäre. *h*

Intercord 860.553
56:03 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Sting: The Soul Cages

Das lange Warten hat sich gelohnt. Sting entfernt sich meilenweit vom Durchschnitts-Hitparaden-Gedöns und bringt Balsam für die Ohren. Den Ohrwurm "All this Time" kennt man, die anderen Titel sind ebenfalls Spitzenklasse. Alle Stücke sind brillant arrangiert und klingen dank dem neuen Aufnahmeverfahren "Q-Sound" glasklar. Reinhören sollte man in "Mad about you" und "Saint Agnes and the burning Train". Einziger Makel: ein oder zwei Songs mehr wären schön gewesen. *al*

A&M 396 405-2
48:18 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO



Basia: A New Day

Abgesehen von den sieben Musikclips, plaudert die gebürtige Polin Basia auf dem VHS-Video über persönliche Wünsche, Ansichten und Erfahrungen. Die leicht verdäuliche Mischung aus Soul, Jazz und lateinamerikanischen Rhythmen bietet eine guten Querschnitt ihres musikalischen Sololebens. Leider merkt man den Videoclips der Ex-Matt Bianco-Sängerin an, daß sie ohne großen Aufwand oder Enthusiasmus gedreht wurde. Die musikalischen Qualitäten der Lieder kaschieren diesen Lapsums allerdings recht gut. *mg*

CMV 49041-2
ca. 40 Minuten / 7 Lieder
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



**Midnight Oil:
Black Rain falls**

Ein Livevideo der einfallslosen Art: Die Männer der australischen Rockcombo Midnight Oil schrammen gekniet ihre erdigen Rocknummern bei einem Freiluftauftritt in New York. Zwischen den einzelnen Titeln verraten die Bandmitglieder, daß Umweltverschmutzung eine ganz böse Sache ist (eine brandneue Erkenntnis). Das Ganze schaut man sich ganz gerne einmal an, aber dann stellt die Kassette Staub an. Der Livesound ist gut, aber fürs Auge wird zu wenig geboten. *hl*

CMV 49048-81
ca. 45 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Ich bin ein anderer

Auf dem Gebiet der psychologischen Thriller macht dem französischen Autorendeam Pierre Boileau und Thomas Narcejac so leicht keiner was vor. Jahrzehntelang hatte das Gespann einen stetigen Ausstoß an Oberklassekrimis, bis der Tod von Boileau vor zwei Jahren dem literarischen Treiben ein definitives Ende setzte. Der Rowohlt-Verlag hat jetzt einen preiswerten Band mit drei Romanen des Duos herausgebracht, damit man bei einem vorzüglichen Preis-Leistungs-Verhältnis in dessen kriminalistische Welt hineinschnuppern kann.

Das Buch vereint die Titel "Ich bin ein anderer", "Ein Heldenleben" und "Rache mit 15". Ihren Sinn für fein gesponnene Psychodramen, durchaus vergleichbar mit den Werken von Patricia Highsmith oder Ruth Rendell, verdeutlichen die Autoren vor allem in letzterer Erzählung. Zwei Gymnasiasten planen "nur zum Spaß" eine Wochenendführung der verhaßten Mathelehrerin. Doch dann schlägt das Schicksal garstig zu und aus dem vermeintlichen Scherz wird ein Zitterspiel mit verblüffendem Ausgang. Wo bei konventionellen Krimis müde Kommissare Langlewille aussdünsten und die größte Herausforderung an den Leser darin besteht, mit den Namen der diversen Haupt- und Nebenfiguren nicht durcheinander zu kommen, steht bei Boileau und Narcejac der vermeintliche Täter im Mittelpunkt. Doch das ist kein böser Knick mit großer Keule, sondern ein Mensch wie Du und ich, der meist leicht nachvollziehbar in einen erheblichen Schlamassel gerät. Daß man den Leser dabei auch mal an der Nase herumführen darf, zeigt "Ich bin ein anderer". Hinter dem vermeintlich offensichtlich Doppelspiel mit vorgetäuschter Identität klafft ein listenreicher Abgrund: Die vermeintlichen Opfer bewahren das Giftfläschchen gleich neben der Teedose auf. Ein schöner Schmökerband mit drei soliden Romanen für krimifreudige Leser. *hl*

ISBN: 3-499-15226-6
Autor: Boileau/Narcejac
Verlag: Rowohlt 5226
Preis: 10 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Wunschbringer

Postboten leben gefährlich; besonders wenn sie sich nicht nur bissiger Hunde erwehren müssen, sondern auch finstere Dämonen und gemeine Oger in den Vorgärten lauern. Mit diesen Problemen hat der junge Vagabund Simon zu kämpfen, als er die freie Stelle des Brielasträgers in Goldenburg übernimmt. Craig Shaw Gardner, hat eine originelle Idee auf 300 Seiten aufgeblasen. Leider bleibt irgendwo der Humor zwischen den Seiten stecken. Fantasy-Durchschnittskosten, für den schnellen Verbrauch bestimmt. *vw*

ISBN: 3-404-20150-7
Autor: Craig Shaw Gardner
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Der dunkle Held

Die von Robert Asprin konzipierte Diebeswelt führt inzwischen ein Eigenleben in der Fantasy-Literatur. Auch Andrew Offutt's dunkler Held Hanse Nachtschatten treibt hier sein Unwesen. Der junge Meisterdieb kommt in den Besitz von elf magischen Silbertern, die ein schreckliches Geheimnis bergen. Andrew Offutt's Held gehört zu den faszinierendsten Charakteren der Diebeswelt. Edle Gefühle, finstere Schurken, Magie und autoferungsvolle Liebesklassische Fantasy. *vw*

ISBN: 3-404-20142-6
Autor: Andrew Offutt
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Einstein Junior

Im schrillen Videofilm "Einstein Junior" bekommen Physikkenthusiasten ihr Idol von einer etwas eigenwilligen Seite präsentiert. Jung-Albert (Yahoo Serious) verbringt seine Jugendtage auf dem australischen Bauernhof seiner Eltern. Papa Einstein jammert pausenlos über die Tatsache, daß in seinem allabendlichen Bier keine Blubberbläschen seien und wie schön doch ein Frischgezapftes mit einer Schaumkrone wäre. Einstein Junior zieht sich in die heimische Bierbrauhütte zurück — eine heftige Explosion ist die Folge. Einstein hat das revolutionäre Verfahren zur Erzeugung von Blubberbläschen im Bier entdeckt — er spaltet einfach Bieratome. Mit seiner Blubberbläschenformel geht Albert in die Stadt, ein fieser Geschäftemacher raubt ihm die Atomformel und Albert wandert ins Irrenhaus. Hier erfindet Einstein Junior nebenbei die Elektrogitarre, den Rock & Roll, knüpft eine Liebesbeziehung mit Marie Curie und reist nach seiner Flucht aus dem Sanatorium nach Paris. Nach rasanter Ballonfahrt kommt er in der Seine-Metropole an. Hier trifft er unter anderem auch auf Charles Darwin, verhindert die Explosion einer Bieratomspaltungsmaschine und kehrt als gefeierter Star auf den heimischen Bauernhof zurück, wo Papa Einstein genüsslich an seinem Blubberbier nuckeln kann — Aaaargh! Albert Einstein in allen Ehren, aber eine solche Ansammlung platter Albernheiten, dumpfer Dialoge und schrillen Klamausks hat der alte Meister nicht verdient. Zwar war der echte Einstein zu seinen Lebzeiten nicht nur ein Physikkenthusiast, sondern auch ein Liebhaber handfester Streiche, aber bei diesem Machwerk wäre wohl selbst ihm das Lachen vergangen. Da hilft auch die formelle Ehrenbezeichnung an den Original-Einstein nicht mehr viel. *mh*

Regie: Yahoo Serious
Produzent: Yahoo Serious,
Warwick Ross, David Roach
Drehbuch: Yahoo Serious
Darsteller: Yahoo Serious,
Odile Le Clezio, John Howard
Laufzeit: 88 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Flash

Wer sich im amerikanischen Mediendschungel etwas auskennt, dem wird der Name "Flash" ein Begriff sein. In den USA ist die gleichnamige Krimiserie seit einiger Zeit im Fernsehen zu sehen (Vorbild: wieder mal ein Comic-Held). Bevor die actionlastige Superman-Story auch bei uns anläuft, dürfen wir uns vorab den Pilotfilm auf Video anschauen.

Eine (liebenswerte) amerikanische Stadt wird von einer (mächtig bösen) Motorrad-Gang terrorisiert. Die Polizei kommt mit dem Problem nicht klar und ruft eine Sonderkommission ins Leben. Derweil schuftet Barry Allen als Polizeichemiker und untersucht Fingerabdrücke, Reifenspuren und andere interessante Beweismittel. Eines Nachts tobt ein gewalltes Gewitter über Central City. Ein Blitz trifft Barrys Labor und wirbelt allerhand chemische Substanzen durcheinander, die der arme Junge unterm freiwillig einatmet. Kaum erwacht Barry aus der Ohnmacht, stellt er einige Veränderungen an sich fest. Außerlich der Alte, ist er innerlich wie ausgewechselt: Im Jogging schafft er lockere 600 Meilen pro Stunde. Zusammen mit der attraktiven Wissenschaftlerin Christina McGee geht Barry der Sache auf den Grund und legt sich ein (extrem geschmackloses) Kostüm zu.

Gespielt wird Flash vom recht unbekannten John Wesley Shipp (nett und brav). Für die Rolle der besorgten Ärztin konnte die seriengepöhlte Amanda Pays gewonnen werden (hübsch und lieb). Sie stand schon dem legendären "Max Headroom" als Controllerin zur Verfügung. Die Vorabendunterhaltung vermeidet glücklicherweise allzu große Geschmacklosigkeiten. Angestaute Konkurrenzproduktionen wie "Der Sechsmillionen-Dollar-Mann" überholt Flash mit links. *mg*

Regie: Robert Iscove
Produzent: Danny Bilson, Paul de Meo
Drehbuch: Danny Bilson
Hauptdarsteller: John Wesley Shipp, Amanda Pays
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

VIDEOFILM



Leon

In seiner neuesten Rolle spielt der belgische Karateexpert Jean Claude van Damme den beinhalten Fremdenlegionär Leon. Während Leon in der Wüste Löcher in den Sand buddelt, wird sein Bruder, der als Polizist im fernen Los Angeles beschäftigt ist, von bösen Rauschgifthändlern mit Benzin übergeben und angesteckt. Mit schwersten Verbrennungen kommt Leons Bruder ins Krankenhaus. Die Frau des Bruders schickt einen Brief an die Legion, um Leon zu benachrichtigen, der will natürlich sofort los, um das Brüderlein zu besuchen. Allerdings hat die Legion etwas dagegen einzuwenden, Leon deseriert und zwei Legionäre verfolgen ihn bis nach Amerika. Leon kommt leider zu spät — der Bruder ist tot, die Gangster über alle Berge. Nun will Leon für die Familie seines Bruders sorgen: Um Geld zu verdienen, nimmt er an blutigen Kämpfen teil, die illegal für gelangweilte Bonzen veranstaltet werden. So prügelt sich Leon von Kampf zu Kampf, bis ihm im großen Finale eine menschliche Kilmaschine gegenübersteht.

Jean Claude van Damme dürfte wohl noch am ehesten Fans von Knochenknackerfilmen bekannt sein — beschränkten sich doch bisher dessen filmische Leistungen auf das kunstvolle Verdröseln böser Buben. Zwar kommt van Damme auch in "Leon" ausgiebig dazu, effektiv seine fernöstlichen Kampfkünste in Szene zu setzen, aber er überrascht auch durch ungewöhnlichen schauspielerischen Einsatz — von Tränen bis zum zärtlichen Vatersatz. Selbst die Handlung des Films ist durchaus akzeptabel und hängt sich nicht platzt von einer Kampfszene zur nächsten. Insgesamt ist "Leon" ein durchaus anschaulicher B-Film, der genügend Action bietet. *mh*

Regie: Sheldon Lettich
Produzent: Nash R. Shah, Eric Karson
Drehbuch: Sheldon Lettich
Darsteller: Jean Claude van Damme, Deborah Rennard, Harrison Page, Lisa Pelikan
Laufzeit: 87 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Video-Anbieter: Highlight
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

KINOFILM



Herr der Fliegen

Eine Gruppe junger amerikanischer Militärkadetten landet nach einem Flugzeugabsturz auf einer unbewohnten Insel im Pazifik. Abseits von allen Schifffahrtslinien ist baldige Rettung nicht in Sicht. Die Jungen richten sich, so gut es geht, in den neuen Verhältnissen ein: Ein Anführer wird gewählt und Aufgaben in der Gruppe verteilt. Was wie ein spannender Abenteuerurlaub ohne Schule und Aufsicht von Erwachsenen beginnt, entwickelt sich bald zum harten Überlebenskampf in einer feindlichen Umwelt. Anfangs versucht man noch einen Rest von Zivilisation und Ordnung aufrechtzuerhalten, doch zunehmend verwildert die Gruppe. Ein selbsternannter Anführer übernimmt die Macht und unterdrückt die anderen mit diktatorischen Mitteln. Jeder, der nicht "mitmacht" oder zu schwach ist, wird ausgestoßen und gejagt. Erst als ein Hubschrauber der Küstenwache auf der Insel landet, wird den Jungen die ganze Absurdität der Lage bewußt. Offensichtlich sind auch die Kinder in ihrer abgeschlossenen Welt nicht in der Lage, sich von typisch faschistischen Verhaltensmustern der Erwachsenen zu lösen.

Bereits 1963 wurde William Goldings Roman "Herr der Fliegen" in England verfilmt und zum Weiterfolg Harry Hooks Neufassung muß sich an diesem Vorgänger messen lassen. Zum Glück hat er auf besonders spektakuläre Hollywood-Knalleffekte und Dschungel-Dramatik verzichtet und sich ganz auf die eindringliche Geschichte verlassen. Die Kamera wird dabei nie zum plakativen Ankläger, sondern bleibt ein eher zurückhaltender Chronist der Ereignisse. Herr der Fliegen ist eine gelungene Aktualisierung von Goldings Buch, das übrigens als Fischer Taschenbuch erhältlich ist. *vw*

Regie: Harry Hook
Produzent: Lewis Allan, Peter Newman
Drehbuch: Sara Schiff
Hauptdarsteller: Balthazar Getty, Chris Furrh, Daniel Pipoly
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Cannon VMP
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KINOFILM



Alice

Alice hat alles: reizende Kinder, einen reizenden Mann, reizende Freundinnen, eine reizende Wohnung und — reizenden Liebeskummer. Als sie ihre Bälger vom Kindergarten abholt, bleibt ihr die Luft weg: Da steht er. Sie weiß weder wer er ist noch wie er heißt, aber sie hat sich soeben unsterblich in ihn verliebt. Anfangs wehrt sie sich dagegen, doch schon bald folgt das erste schüchterne Rendezvous. Er ist Saxophonist, heißt Joe und ist bereits einmal geschieden, hängt aber immer noch an seiner Exfrau. Alice steht ihren Gefühlen ratlos gegenüber — was zum Teufel hat sie in den 16 Jahren Ehe eigentlich gemacht?

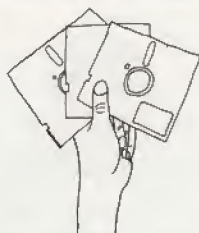
Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs. Ihr Arzt ist ein Hexenmeister, der die irren Kräutermischungen zusammenbraut. Ihr toter Exfreund erscheint ihr als Geist und verkuppelt sie mit Joe. Ihre Freundinnen lästern hinter ihrem Rücken, von ihren Idealen hat sie sich meilenweit entfernt. Was hat sie hier noch verloren?

Nach ein paar schwächeren Filmen liegt Woody Allens zwanzigster wieder in der Preisklasse von "Hannah und ihre Schwestern", "Zelig" oder "Manhattan". Da mischen sich Rückblenden, Träume, Zauberei mit der Realität, ohne im Wirrwur zu enden. Die Darsteller sind exzellent, Mia Farrow spielt hinreißend die Verwirrte, William Hurt brilliert als dumpfer Ehemann, Joe Mantegna als Kontrastprogramm mimt den unschuldigen Verführer. Sogar kleine Rollen spielen ihren Part eindrucksvoll. Wer auf schnelle amerikanische Komödien im Stil von "Police Academy Was auch immer" steht, sollte "Alice" meiden. Wer dagegen auf fein gesponnenen, intelligenten Humor anspricht und Freude an der Horrortage "Was mache ich auf dieser Welt?" hat, muß Alice gesehen haben. *al*

Regie: Woody Allen
Produzent: Robert Greenhut
Drehbuch: Woody Allen
Hauptdarsteller: Mia Farrow, Joe Mantegna, William Hurt, Alec Baldwin
Laufzeit: 112 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Filmverleih: Columbia Tri-Star
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Bei „Four Systems Computersoftware“
haben **SIE** die Trümpfe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
MIG-29 Fulcrum	109,-	109,-	109,-	-
NARC	72,-	72,-	-	45,-
Team Yankee	90,-	90,-	99,-	-

Competition Pro 5000 22,- Competition Star (PC) 75,-
Katalog anfordern. Alle Programme auf Anfrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST,
PC und C 64 (bitte System angeben). Jetzt auch **GAME BOY**

Informieren, Testen, Kaufen in unserem
Ladengeschäft Autorstraße 23.

„Four Systems Computersoftware“

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburgerstr. 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

**HIT
des
MONATS**

The Final Fantasy Legend 69,94

Game Boy

Gremlins 2	59,94
Robocop	59,94
T.M.N.T.	59,94
Chessmaster	64,94

alle mit engl. Anleitung

MEGA DRIVE

Shadow Blaster	89,94
Volleyball	84,94
Dick Tracy	99,94
Aeroblasters	89,94
Gaiars	119,94

04551/4097

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und PTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Die Erben des Throns

Ein König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



Ereifen Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer: C4701601
Preis: DM 59,-

Lieferung gegen Vorkasse • Nachnahme zuzügl. 7,- DM NN-Gebühr

C 64 & 128 und
Diskettenlaufwerk



Einige Features:

Anspruchsvolle Grafik • Komplette Joysticksteuerung
Variable Provinanzahl • Intelligenter Computergegner

QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für
alle Rechner-Systeme gesucht!

Wir vertreten für alle Rechner-Systeme Programme von den in folgenden aufgeführten Softwarehäusern. Auch wenn Sie ein anderes Betriebssystem suchen oder noch Fragen haben, rufen Sie uns an! Einige Beispiele aus unserem Angebot:

und

GDG
Lifetimes
Kingsoft
Rainbow Arts

Electronic Arts
relLine
KOEI
SSI
SSG

AMIGA

Powermangler 89 DM
Kick Off 89 DM
On the road 79 DM

Atari

Invest 69 DM
Pirates 69 DM
Block Out 69 DM

C 64

Transworld 49 DM
Sim City 49 DM

IBM PC

Silent Service 99 DM
Ultima 6 99 DM

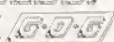
...kostenloser Katalog auf Anfrage ...kostenloser Katalog auf Anfrage

GERMAN DESIGN GROUP

Rüdiger Rinscheidt • Buchholzstr. 17 • 4755 Holzwickede

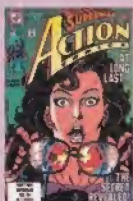
Telefon: -Werktags von 10.00-17.00-

02301/12647



Vertrieb: Leisuresoft • W-4709 Bergkamen

COMICS



Superman

Über 50 Jahre dauerte Supermans Romanze, jetzt bittet Clark Kent Lois Lane um ihre Hand. Der Stählerne läßt diverse Hüllen fallen und gibt seine Geheimnisse preis. Wird Lois bei ihrem Ja-Wort bleiben? Werden sie vor den Altar treten? Wird Superman mit Superpuste die Wäsche trocknen? Noch nie war Superman so spannend. Die US-Hefte sind in jeder gut sortierten Comic-Buchhandlung erhältlich, die deutsche Übersetzung kommt nächstes Jahr.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Siegel/Shuster
Verlag: Stern/McLennan oder DC/Hethke Verlag
Preis: 1,70 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Unsterblich wie der Tod

Bospero Pestrone macht in Artischockenkonserven. Besser gesagt: machte. Als man ihn tot im Fahrstuhl findet, hat es eher den Anschein, als habe er in die Ketchupbranche gewechselt. Leutnant Kraft stößt auf Voodoozauber und entdeckt, daß der Fall mehr mit ihm zu tun hat, als ihm lieb ist. Der Zeichner Andreas wurde mit seiner Serie "Rorik" berühmt, bewundernswert hier die atmosphärische Dichte.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Andreas
Verlag: Carlsen Verlag
Preis: 22,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS

John Difoel:
Privatdetektiv
Klasse R

Es begann alles in der Selbstmordallee. John Difoel, ein schäbiger Privatdetektiv, macht Bekanntschaft mit den Killern der "Amok". Dann kam der Inkaf, eine kleine Pyramide, ins Spiel. Genaue gesagt waren es zwei: ein schwarzer und ein weißer. Und alle wollten sie haben: Der Metabaron, der Technopapst, der Präsident, die Aristos, eigentlich jeder, der im Universum an die Macht kommen wollte. Und John Difoel war mittendrin. Er reiste quer durch die Galaxie, beglückte die Proto-Königin und rettete nebenbei die Welt. Nicht schlecht für einen Privatdetektiv der Klasse R.

Das Spektakel endete wieder am Anfang — in der Selbstmordallee. Daß niemand so richtig verstanden hatte, worum's eigentlich ging, daran waren der Texter Jodorowsky und der geniale Zeichner Moebius schuld. Die ersten drei Bände waren noch einigermaßen nachvollziehbar und lassen sich spannend, doch dann wurde es metaphysisch, kosmisch und ein wenig verworren. Die nächsten drei Bände pendelten zwischen "unverständlich" und "unverständlich, aber schön". Inzwischen gilt der John-Difoel-Zyklus als Meilenstein der Comic-Literatur. Da sechs Bände keine Klarheit über die wahren Zusammenhänge herstellen konnten, beschloß Jodorowsky, seine Erfolgsreihe mit einem neuen Zeichner fortzusetzen.

Den fand er in dem jungen talentierten Zeichner Janjetov. Die neuen Bände erzählen, wie alles begann. Natürlich ist die Geschichte immer noch so verworren wie die Alben zuvor, aber das stört den Fan nur wenig. Hauptsache, daß John Difoel wieder da ist und mit ihm der Metabaron, die Berks, Animah, die Aristos, die Betonmühle und das Welt-schießen auf der Selbstmordallee.

Der Comic liest sich wie eine gute Kino-vorstellung. Eine Fortsetzung ist außerdem angekündigt: Nichts lieber als das.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner:
Jodorowsky/Janjetov
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



aaaaahrg!

Marcel Gotlib begann seine Karriere als Letterer, doch schon bald entdeckte man, daß er fürs Schönschreiben viel zu talentiert war. Mit seiner Serie "Witzbold" wurde er auch den deutschen Lesern ein Begriff.

Er war Mitbegründer der Comic-Magazine "Lecho des Savanes" und "Fluide Glacial". Für letzteres entstanden zahlreiche abgeschlossene Geschichten, die nun in "aaaaahrg!" nachgedruckt werden. Gotlib liebt Neuinterpretationen alter Klassiker, von "Hamlet" über "Alice im Wunderland" bis zu "Barbarella". Tabu kennt er keine. Im Gegenteil. Spätestens seit seiner Serie "Peter Pervers" ist er eine Gefahr für alle Vertreter von "Zucht und Ordnung". Seine Hauptdarstellerinnen sind kleine Gören, zum Anbeißen und auf ständiger Entdeckungsreise. Die wüstensten Erscheinungen geben sich die Ehre. Tief in die Abgründe menschlicher Begierden wird gegriffen. Sein schlechter Geschmack kennt keine Grenzen.

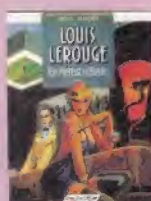
Und so lebt Gotlib nicht nur seine, sondern ganz besonders des "Jedermann" Fantasien aus. Und wie man es von U-Comics gewohnt ist, auf erstaunlich niveauvoller Ebene. Denn nie sieht der Leser, was besser hinter verschlossenen Türen bleibt. Ihm bleibt nur, die Handlung vor dem geistigen Auge weiterzuspinnen.

Gotlib ist in Frankreich längst ein Star. Sein überzogener Humor, der im wahren Sinne des Wortes die Balken biegen läßt, ist genau das, was den deutschen Comic-Zeichnern so oft fehlt. Wir warnen ganz ausdrücklich: Das ist nichts für empfindsame Gemüter mit hohem Blutdruck und hohem moralischen Anspruch; die Geschichten sind happig, aber extrem witzig. Wir zitieren den "Münchener Volkskurier": "Deutschland ist bis jetzt fast verschont geblieben von den Sauereien des Herrn Gotlib, und von seiner Würharbeit gegen alles, was Zucht, Sitte und Anstand heißt." Vielleicht sollte man schamhaft erröten, während man nach dem Album fragt?

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Gotlib
Verlag: alpha Verlag
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS

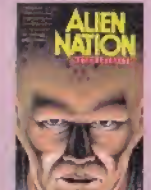
Louis Lerouge: Ein
Herbst in Berlin

Herbst 1918. Der militärische Zusammenbruch des Deutschen Reichs beschleunigt die Revolution. Am 9. November wird die Republik ausgerufen. Die kommunistische Erhebung wird niedergeschlagen, Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg ermordet. In diesem Klima bildet sich in Berlin die neue Regierung. Arbeitslosigkeit, Freikorps und Schlägertrupps der SA — inmitten dieses Pulverfasses findet sich Louis Lerouge wieder.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner:
Giroud/Dethorey
Verlag: Ehapo Comic Collection
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Alien Nation

Ein Raumschiff landet in Kalifornien, an Bord sind Außerirdische. Sklaven, äußerst anpassungsfähig und den Menschen in vielen Dingen ähnlich, aber auch weit überlegen. Die Schwierigkeiten der Eingliederung ins Alltagsleben erzählt diese anspruchsvolle SF-Serie auf ebenso spannende wie witzige Weise. In der Comic-Fassung nicht ganz so faszinierend, aber den biedereren TV-Nachkommen von Mr. Spock weit überlegen.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Bill Spangler/
James Tucker
Verlag: Adventure Comics
Preis: zirka 4,00 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

POWER PLAY



Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an 'The Bard's Tale III'; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Matrix: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II

9⁹⁰



7⁹⁰



Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Gradus III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

10⁹⁰



Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thrillerfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen

11⁹⁰



Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuele

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



6⁹⁰



12⁹⁰



Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exklusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

2⁹¹



Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugschau; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

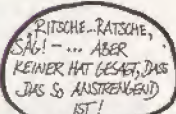
Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;

Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

8⁹⁰



Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,90,-DM pro Exemplar

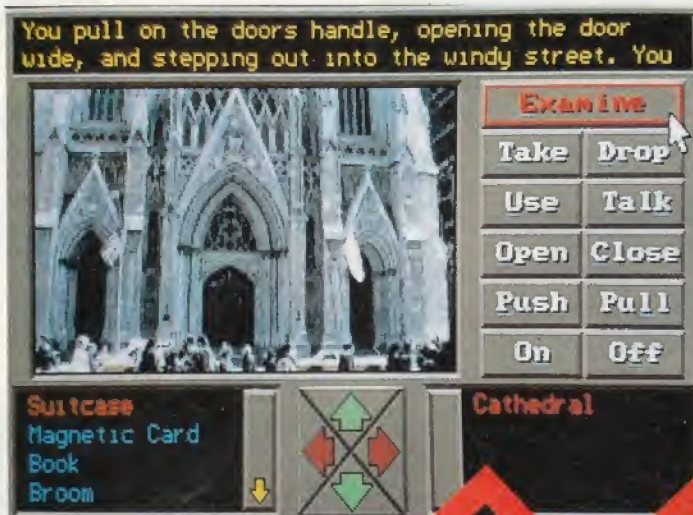
Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27



Markant:
Accolades
Softwarethriller
"Conspiracy"

Verwandt: ein
neues Ninja-Abenteuer mit
der Lynx-Version
von "Ninja Gaiden"



Risikant: die
Rennsimulation
"Mario Andretti's
Racing Challenge"



POWER
PLAY

5

erscheint am
12. April 1991

In gut vier Wochen berichten wir u. a. über **Mario Andretti's Racing Challenge** das aktuelle Rennspektakel von Electronic Arts. Außerdem erwarten wir mit **Conspiracy** ein interessantes Adventure von Accolade. In dem ausführlichen Testteil nehmen wir natürlich auch die anderen Computerspielseiten kritisch unter die Lupe. Tips und Tricks zu beliebten Programmen findet Ihr wie gewohnt in unserem Tipsteil. Für alle Game Boy-Freunde stellen wir neben anderen Modulen den Actionhit **Probotector** und den Tüftelklassiker **Klax** vor. Mega Drive-Besitzer dürfen sich auf die Filmumsetzung **Dick Tracy**, Lynx-Fans auf die Arcade-Adaption **Ninja Gaiden** freuen.

Super-Power

für weniger als
einen Riesen*!



Abbildung: Atari 1040 STE mit Fotoprinter SC124

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STEF

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang

für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik ... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STEF mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

ATARI®

... wir machen Spitzentechnologie preiswert



Happy Easter!

Die West gehört ins Nest.